



TIME[®] COMMANDO

MS-DOS[®] - WINDOWS[®] 95

Sommaire

Présentation de TIME COMMANDO®

Synopsis

page 2

But du jeu

page 5

Matériel nécessaire

page 6

Installation / exécution du jeu

page 7

Fonctions des menus

Menu principal

page 12

Menu pendant le jeu

page 17

Commandes clavier

page 18

Description de l'écran de jeu

page 22

Description des bonus

page 25

Trucs et astuces

page 28

Support technique

page 29

Crédits

page 31

Présentation

SYNOPSIS

La fédération Européenne lance un appel d'offres concernant la mise au point d'un centre d'instruction militaire. Celui-ci devra permettre aux futurs officiers de s'immerger dans différents univers virtuels en créant toute une palette de situations de combats.

Plusieurs groupes militaro-industriels proposent divers projets mais c'est finalement la société OTEGA qui remporte le marché. Grâce à son monopole sur la technologie des systèmes Time Blaster, elle met en service le HISTORICAL TACTICAL CENTER (Centre Tactique Historique). Les officiers de la Fédération sont satisfaits : le projet est un succès total !

Reposant sur la physique des tachyons, les systèmes Time Blaster créent au sein de leurs microprocesseurs des « bulles » de confinement où le temps se trouve accéléré. Grâce à cette technologie, les ordinateurs de cette génération sont des millions de fois plus puissants que les machines lumineuses actuelles ; c'est pourquoi elle a été retenue pour la conception du Historical Tactical Center (H.T.C.), lui offrant une immense capacité de calcul pour pouvoir simuler tout un univers de sensations et gérer les différentes situations. Cette puissance de traitement alliée à une immense base de données historiques permettent au H.T.C. de devenir l'ordinateur le plus performant du moment ...

Au S.A.V.E. (Service Anti-Virus Exogènes) de OTEGA, Stanley OPAR, agent technotemporel, entame son service. Il pénètre dans la cabine d'auto-habillage des vestiaires et programme un échange de tenue civile / professionnelle. Vêtu de sa combinaison de travail, il s'installe devant son bureau et consulte le planning. Aujourd'hui, aucune intervention n'est prévue pour lui. Il branche une console, allume l'holo-projecteur et lance son jeu favori « Alone in the Big Adventure » pour patienter.

Betty H. et son équipe, responsables du développement de l'unité Time Blaster du H.T.C., entament dans l'allégresse la phase IV du projet : mise en service au sein de l'armée européenne. Mais la SAWN CORPORATION jalouse du succès remporté par sa concurrente OTEGA et des bénéfices engrangés par celle-ci, est déterminée à anéantir le H.T.C. en préparant un virus automorphique intelligent. Grâce à une « taupe » infiltrée dans l'équipe de débogage, le virus est implanté dans le code du système. Le H.T.C. est infecté sans que personne ne se doute de quoi que ce soit ...

Installée devant les terminaux de contrôle qui ceignent l'unité centrale Time Blaster, toute l'équipe est à pied d'œuvre. Betty, son Note-Pad SONYCA en main, supervise les dernières vérifications de la phase IV. Les représentations 3D des adversaires générés par le H.T.C. tournoient devant leur holo-projecteur respectif, accompagnées de leur chapelet de données techniques et stratégiques. Les mains des techniciens revêtues de gants à retour de force virevoltent devant ces personnages virtuels, manipulant texte et image dans une danse rapide et précise.

Une alarme retentit, aussitôt suivie par l'apparition d'un holo-message d'alerte devant chaque terminal :

ALERTE SYSTEME !!!
ALTERATION TEMPORELLE
ANNULATION DE LA PHASE IV
EVACUATION CONSEILLEE DU PERSONNEL

Après quelques secondes de perplexité, l'équipe réagit. Betty donne l'ordre de désactiver l'ensemble du système. Certains techniciens ouvrent des trappes de service et s'affairent dans les gaines tapissées de circuits, d'autres s'introduisent dans le système et compulsent les données techniques. Mais il n'y a plus rien à faire, le H.T.C. est devenu incontrôlable...

La « bulle » de confinement temporel se met à enfler, englobant les processeurs Time Blaster puis l'unité centrale elle-même. Tous se figent devant l'énorme sphère lumineuse qui rayonne au centre de la salle de contrôle. Les terminaux ont déjà disparu, avalés par la masse éclatante, puis c'est le tour des holo-projecteurs. Les techniciens enfoncés dans leurs imposants sièges ergonomiques n'ont pas le temps de fuir. Dans une dernière pulsation, la sphère les absorbe. Paralysée par l'effroi, Betty est aspirée inexorablement et disparaît sous la surface de lumière.

Alors qu'il vient de finir le vingt-troisième niveau de son jeu, les lunettes virtuelles de Stanley se désactivent. Il les enlève rapidement au moment où une alarme de classe I raisonne dans le bureau. D'un coup d'œil à l'holo-projecteur, Stanley apprend le lieu et la gravité de l'alerte. Il saute dans l'ascenseur d'urgence en attrapant sa mallette au vol.

Le H.T.C. est l'objet d'une activité frénétique. Des membres des sections spéciales de sécurité courent dans en tous sens. Des ordres sont aboyés par des officiers

paniqués. Stanley, escorté par un responsable du service administratif qui lui fait un bref résumé de la situation, se précipite dans les couloirs. L'atmosphère devant la porte de la salle de contrôle est saturée d'ozone. Stanley insère sa carte dans la serrure. La porte s'ouvre...

La taille de la sphère s'est stabilisée. L'unité centrale et ses terminaux périphériques ont disparu. La pièce est déserte. Stanley s'approche prudemment et s'agenouille devant la paroi où palpitent des taches lumineuses. Il avance lentement une main. Le contact est doux et offre une légère résistance. Soudain la surface se ride comme un liquide. Son bras est happé. Sans rien à quoi s'accrocher, Stanley est aspiré à l'intérieur de la sphère.

Il tombe dans un tunnel qui semble ne pas avoir de fin ...

BUT DU JEU

Votre mission est de détruire le virus qui a envahi l'ordinateur central de l'HISTORICAL TACTICAL CENTER. Vous traverserez ainsi 8 grandes époques de l'histoire pour atteindre le 9ème niveau du jeu où se trouve le virus. Pour cela, vous devrez ramasser au cours de votre voyage dans le temps, le maximum de circuits de mémoire non-infectée représentés par des circuits bleus. Vous enverrez alors tous les circuits de mémoire saine vers l'ordinateur central lorsque vous atteindrez les bornes de décharge.

Mais attention ! le temps joue contre vous et le virus infecte progressivement la mémoire de l'ordinateur central. Lorsque la mémoire est entièrement contaminée par le virus, la partie est finie. Votre travail sera considérablement ralenti par la horde d'ennemis virtuels envoyée par le virus. Vous devrez combattre et éliminer tous ces ennemis le plus rapidement possible.

Matériel nécessaire

Configuration Minimale Nécessaire : MS-Dos® 5.0 ou supérieur, Processeur 486 DX2/66 Mhz ou supérieur. 8 Mo de RAM, 6 Mo d'espace disque dur disponible, lecteur CD-ROM double vitesse, carte vidéo 256 couleurs VGA (VESA local bus ou PCI), carte VESA-SVGA 640x480 (optionnel).

Joy pads supportés : Game Pad Creative Blaster

Cartes Musiques et effets sonores : SoundBlaster (SB) Pro, SB-16, SB-32, SB-AWE 32, WaveBlaster, Ensoniq SoundScape, Microsoft® Windows Sound System, ProAudio Spectrum Plus/16, Roland RAP-10, Gravis UltraSound, WaveJammer, ESS technology ESS688/ESS 1688/ESS 1788/ESS1888.

Cartes Musiques seulement : Adlib Gold, General Midi MPU-401 et cartes compatibles, Yamaha OPL3

Cartes effets sonores uniquement : SoundBlaster 1, ProAudio Spectrum.

Configuration Additionnelle Version WINDOWS® 95 : Processeur Pentium, Windows® 95, système et périphériques compatibles Windows® 95, Joypad (optionnel) compatible Windows® 95 .

Note : La version Windows® 95 utilise la nouvelle technologie Microsoft® DirectX™ qui peut nécessiter la version la plus récente des pilotes de périphériques pour Windows® 95.

Installation Exécution du Jeu

Installation rapide : suivez les  dans le paragraphe suivant.

WINDOWS® 95 : Allumez votre ordinateur et laissez s'initialiser WINDOWS® 95. Insérez le CD-ROM dans le lecteur.

- 1 Attendez quelques secondes, l'illustration représentant la boîte s'affiche. Il y a 4 boutons:
 - Cliquez sur **"INSTALL"** pour lancer l'installation du jeu.

("UNINSTALL" vous permettra de désinstaller complètement le jeu. "READ DOCS" vous affiche un texte concernant les modifications de dernière minute non présentes dans ce document et des informations sur les éventuels problèmes rencontrés pendant les tests. "QUIT" abandonne l'installation ou l'exécution du jeu.)

Note : Si au bout d'une minute, aucune image de "Time Commando®" n'est apparue, votre lecteur de CD-ROM n'est peut être pas configuré correctement. Dans ce cas double-cliquez sur l'icône "Mon Ordinateur", puis double-cliquez sur l'icône du CD-ROM. Reprenez au paragraphe 1. Si au lieu de l'image de la boîte de TIME COMMANDO® vous obtenez une fenêtre contenant une liste d'icônes ou de fichiers, double-cliquez sur l'icône/fichier "SETUPEXE". Reprenez au paragraphe 1.

- 2 Une fenêtre intitulée "TimeCommando Setup" s'ouvre, vous proposant un répertoire sur votre disque-dur pour installer quelques fichiers de configuration. Vous pouvez changer le nom de ce répertoire si vous désirez installer ces fichiers ailleurs.
 - ☛ Cliquez sur "OK" pour accepter le répertoire d'installation affiché.
- 3 Une fenêtre de confirmation de création du répertoire s'ouvre. ("This directory does not exist, would you like to create it ?")
 - ☛ Cliquez sur "Yes" pour accepter la création du répertoire.
- 4 La fenêtre d'installation des drivers Microsoft® DirectX™ s'ouvre. ("Time Commando requires Microsoft® DirectX™ to be installed on your system"). A moins que vous ne soyez sûr que votre machine dispose déjà de ces drivers choisissez "Yes".
 - ☛ Cliquez sur "Yes" si vous n'avez jamais entendu parler de Microsoft® DirectX™.
- 5 Après quelques secondes, la fenêtre "Time Commando Language" vous propose de choisir la langue des textes pendant le jeu.
 - ☛ Cliquez sur la langue désirée.
- 6 Le message "Time Commando installed successfully" s'affiche, vous indiquant que l'installation est réussie.
 - ☛ Cliquez sur "OK"
- 7 La dernière fenêtre s'ouvre. "For Changes to take place, Time Commando need to restart your system. Would you like to restart now ?". L'installation des drivers Microsoft® DirectX™ nécessite un redémarrage de la machine.
 - ☛ Cliquez sur "Yes" pour redémarrez votre ordinateur.

- 8 La procédure d'initialisation de TIME COMMANDO® est terminée.
A chaque fois que vous voulez jouer, insérez le CD-ROM de TIME COMMANDO® dans le lecteur et cliquez sur l'icône du CD-ROM, ou bien éjectez puis réinsérez le CD-ROM dans le lecteur pour que le jeu démarre tout seul.
- Ejectez le CD-ROM puis réinsérez le dans votre lecteur, attendez quelques secondes puis cliquez sur "PLAY".

DOS: Une fois votre machine initialisée, sélectionnez votre lecteur de CD-ROM (ex: D:). Tapez `INSTALL` puis validez.
Le programme d'installation teste votre machine en affichant la page de garde.

- 1 Une fenêtre avec le message "Please enter the destination drive and directory" s'ouvre, vous proposant un répertoire sur votre disque-dur pour installer quelques fichiers de configuration. Vous pouvez changer le nom de ce répertoire ainsi que la lettre du disque-dur si vous désirez installer ces fichiers ailleurs.
- Validez avec `ENTREE` pour accepter le répertoire affiché.
- 2 Après la copie de quelques fichiers sur votre disque dur, la fenêtre de configuration de votre carte sonore s'ouvre. ("Sound Configuration Options"). Par défaut le choix est sur "tentative de détection automatique".
- Validez "Attempt to configure automatically" avec `ENTREE`.

Les autres choix vous permettent de configurer manuellement les paramètres de votre carte. Si le programme n'arrive pas à la déterminer automatiquement, il vous faudra sélectionner votre carte de musique et carte de bruitages vous même.

- 3 Une fenêtre d'avertissement s'ouvre: "WARNING". Le message vous informe que durant la phase de détection automatique, l'ordinateur peut se bloquer. Si pendant quelques minutes plus rien ne se passe, c'est que vous devez réinitialiser votre machine. Relancez alors le programme de configuration (placez vous dans le répertoire de TIME COMMANDO® que vous avez choisi au début de l'installation, tapez CONFIG puis validez). Le programme continuera son analyse en évitant ce qui a causé le problème. Cependant, cela peut se reproduire lors d'une autre tentative.

Renouvelez alors l'opération.

- ☛ Validez le départ de la procédure avec ENTREE.


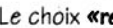
- 4 Le programme examine votre machine afin de déterminer quelle carte sonore est installée - dans un premier temps pour la musique.

Lorsque le programme détecte une carte sonore, il joue un air de musique en boucle pour vérifier le fonctionnement. Il ouvre une fenêtre vous demandant si vous entendez correctement. "Can you ear the midi music playing?"

- ☛ Si vous entendez un air de musique validez le choix "YES" avec ENTREE. Si vous n'entendez rien, vérifiez d'abord que vos haut-parleurs sont bien branchés et allumés. Si vous n'entendez toujours rien validez le choix "NO". Le programme cherchera alors une autre carte pour la musique midi.

- 5 Une fois la musique configurée, le programme va rechercher la carte sonore, cette fois pour restituer les bruitages.
Une fois celle-ci détectée, le programme joue un son en boucle pour vérifier le fonctionnement. Il ouvre une fenêtre vous demandant si vous entendez correctement. "Can you ear the Digital Audio playing?"
- ☛ Si vous entendez un son validez le choix "YES" avec ENTREE. Si vous n'entendez rien validez le choix "NO". Le programme cherchera alors une autre carte pour les bruitages.
- 6 La fenêtre "Sound Configuration Options" s'ouvre à nouveau. Cette fois-ci le cadre du haut affiche le nom de votre (vos) carte(s) sonore(s). Le choix par défaut est sur "Done".
- ☛ Validez "Done" pour terminer la configuration des sons.
- 7 Si plusieurs langues sont disponibles sur votre version, la fenêtre de sélection des langues s'ouvre.
- ☛ Choisissez votre langue, puis validez avec ENTREE.
- 8 L'installation est finie. Pour exécuter le jeu, tapez TIMECO puis validez.

FONCTIONS DES MENUS

Le déplacement du cadre tournant de sélection s'effectue avec les touches de direction  et . Le choix d'une option du menu se fait avec [ENTREE] et [BARRE D'ESPACE]. Le choix «retour» (ou [ESC]) dans un menu permet de revenir au menu précédent.

MENU PRINCIPAL

COMMENCER JEU

NOUVEAU JEU

Pour commencer une nouvelle partie, choisissez d'abord votre niveau de difficulté. Quatre niveaux de difficulté vous sont proposés. Si vous trouvez le jeu trop difficile au début en mode NORMAL choisissez le mode FACILE voire TRES FACILE si vous n'avez jamais joué à un jeu de combat. Attention, en mode TRES FACILE, le "challenge" est faible, ce qui pourrait gâcher votre plaisir. Vous voilà prévenu!

Très Facile : Les ennemis sont très lents et moins nombreux que dans les autres niveaux. Un son se fait entendre 2 secondes après que vous soyez passé dans un endroit où vous auriez dû fouiller ou déclencher une action [Barre d'Espce]. La progression de l'infection par le virus est très lente. Les bornes de décharge de mémoire sont plus nombreuses. Lorsque vous pressez la touche [CTRL] qui sert à donner des coups, Stanley s'aligne automatiquement dans la direction de l'ennemi le plus proche. Il en est de même pendant que le coup est donné avec une pression simultanée sur les flèches de directions.

Facile : Comme le mode Très Facile mais les ennemis et la progression du virus sont un peu plus rapides.

Normal : C'est le mode qui offre le meilleur compromis difficulté/challenge et vous procurera le plus de satisfaction quand vous finirez un niveau. Dans ce mode il n'y a plus le signal sonore vous indiquant que vous venez de traverser un endroit où vous pouviez fouiller.

Difficile : Lorsque vous aurez fini le jeu en mode Normal (ou si vous trouvez celui-ci trop facile!), essayez le mode Difficile. Les ennemis sont encore plus puissants et plus nombreux. Vous aurez aussi une plus grande liberté de mouvement due au fait que les coups donnés avec la touche **[CTRL]** ne s'alignent plus automatiquement dans la direction de l'ennemi le plus proche. L'alignement automatique fonctionne quand même lorsque la touche **[CTRL]** est enfoncée seule.

CHARGER JEU

Si ce choix vous est refusé (grisé) c'est qu'il n'y a pas de partie sauvegardée pour le numéro de joueur en cours. Pendant le jeu, à chaque fois que vous rencontrez une borne de décharge de mémoire (grosse demi-sphère plasmatisque: voir description des bonus) et que vous l'actionnez **[Barre Espace]**, en plus de son effet sur la mémoire du virus, cela va sauvegarder sur votre disque dur la partie en cours. (S'il y a suffisamment de place, bien sûr).

L'écran présente quatre roues représentant l'image du jeu au moment de la sauvegarde. Les sauvegardes affichées sont celles qui correspondent au numéro de joueur en cours.

Avec les flèches de direction droite et gauche choisissez la roue correspondante au niveau de difficulté. Avec les flèches haut et bas, faites défiler les parties sauvegardées. Si vous n'avez jamais joué avec le mode Difficile (par exemple) il n'y aura pas de partie chargeable sur cette roue. Une fois votre choix fait, pressez **[ENTREE]** ou **[Barre Espace]**, vous serez alors directement renvoyé dans le jeu à l'endroit voulu.

(Si vous voulez détruire une sauvegarde, par exemple pour récupérer de la place sur votre disque dur, positionnez le curseur sur cette sauvegarde et tapez la touche **[SUPPR]**. Une confirmation vous sera demandée, puis le fichier sera à jamais détruit.)

CODE NIVEAU

Permet d'entrer un code de 8 lettres pour accéder directement au niveau désiré.

Pour entrer un code, utilisez les touches de direction droite et gauche pour sélectionner la roue, puis les touches de direction haut et bas pour choisir la lettre de cette roue. Vous pouvez aussi taper directement au clavier les lettres qui composent votre code. Pour valider votre code de niveau, appuyez sur **[ENTREE]** ou **[Barre Espace]**, vous serez alors projeté directement dans le jeu. Un code de niveau contient toutes les informations : époque, points de vie, vies supplémentaires, avancée du virus, niveau de difficulté). Le mot de passe de chaque époque est affiché à chaque début de niveau. (Il n'y en a pas pour le premier niveau).

Les codes de niveaux sont moins utiles que les bornes de sauvegardes. Cependant leur portabilité vous rendra peut-être service : Un ami (ou la Presse spécialisée) peut vous donner des codes meilleurs pour recommencer les époques où vous êtes en difficulté dès le début. Pensez à les noter au moment de leur apparition, vous pourrez peut-être aider quelqu'un.

JOUEUR n°

(1,2,3,4,5) [Entrée] ce choix vous permet de changer le numéro de joueur. Pendant le jeu, les parties sauvegardées (borne de décharge de mémoire) sont rangées grâce à ce numéro. Dans l'écran de chargement d'une partie, n'apparaissent que les parties sauvegardées par le numéro du joueur en cours.

OPTIONS

Vous pouvez changer les paramètres liés à la configuration de votre ordinateur :



AFFICHAGE

Résolution : choisissez la résolution de l'affichage du jeu et des menus. Les trois résolutions qui vous sont proposées dépendent de votre ordinateur; le mode 320x240 (nombre de points sur l'écran) est le mode le plus rapide. Le mode 640x480 est le plus précis mais le plus lent. Les différentes résolutions n'affectent pas la précision du décor.

Textures : Si la vitesse n'est toujours pas satisfaisante en basse résolution (320x240), vous pouvez supprimer l'affichage des textures sur les objets. Le jeu sera moins joli mais vous améliorerez sensiblement la vitesse. Si vous ne pouvez sélectionner ce mode, une grosse rature rouge sera affichée.

Flipping : Ce choix n'est accessible que si votre carte vidéo gère ce mode. Si cette option est valide (pas de rature rouge), l'affichage du jeu sera alors de meilleure qualité. Vous pouvez là aussi dévalider ce choix pour accélérer le jeu.

SON

Bruitages (DOS) : Réglez le volume des bruitages avec les touches de direction  et . Le volume sonore est représenté par une barre sous le texte « Bruitages ».


Musique (Dos) : Permet d'activer ou de désactiver la musique. Lorsqu'elle est désactivée, une rature rouge apparaît sur « Musique ».

Volumes (Windows® 95) : Ouvre la fenêtre de réglages des volumes de Windows® 95 aussi bien pour les sons que pour la musique.

Inverse stéréo : Permet d'inverser la stéréo (droite / gauche) des effets sonores.

CONTROLE

Par défaut : En validant ce choix, vous restaurez toutes les affectations des touches clavier choisies par ADELINE SOFTWARE à l'origine.

Définition : Ce choix vous permet de définir vous-même les touches de contrôle du jeu. En validant ce choix, l'écran devient noir et une première ligne affiche « Haut : ». Appuyez alors sur la touche que vous désirez pour remplacer la touche de direction  qui est celle définie par défaut. Puis s'affiche une deuxième ligne, « bas : », appuyez sur la touche de remplacement, et ainsi de suite.

Sous MS-DOS®, si vous possédez le Game Pad Creative Blaster, appuyez sur les touches de celui-ci au lieu de celles du clavier.

Sous WINDOWS® 95, tous les joysticks et joy pads qui auront été configurés correctement sous cet environnement (Panneau de contrôle), peuvent être sélectionnés dans ce menu.

QUITTER

Quitte le jeu pour revenir au système d'exploitation MS-DOS® ou WINDOWS® 95.

MENU PENDANT LE JEU

Une pression sur la touche [ESC] à tout moment du jeu affiche ce menu.

RETOUR JEU

Revient à la partie en cours

AFFICHAGE

Voir Menu Principal / Options / Affichage

SON









Voir Menu Principal / Options / Son

ABANDONNER

Après confirmation, arrête la partie en cours et revient au menu principal.

Commandes Clavier

La description des touches ci-dessous est celle par défaut. Vous pouvez bien sûr redéfinir ces commandes (voir menu correspondant).

-     Déplacements. Le personnage se déplace en utilisant les flèches de direction seules.
-  Avance (si un ennemi est proche, Stanley effectuera un petit bond en avant)
-  Recule
-  Tourne dans le sens des aiguilles d'une montre
-  Tourne dans le sens inverse des aiguilles d'une montre

Lorsque vous êtes face à un ennemi et suffisamment près de lui, sa barre de vie s'affiche en haut à droite de l'écran.

COMBAT A MAINS NUES

-  Garde
-   Coup de poing droit
-   Protection / parade
-   Coup de poing gauche
-   Coup de pied

ARMES DE MAINS (gourdin, épée, masse d'arme, coutelas, ...)

-  Garde
-   Coup latéral à droite
-   Protection / parade
-   Coup latéral à gauche
-   Coup frontal

ARMES A FEU, ARMES DE JET, PROJECTILES (pierres, arcs, fusils, ...)



Visée



Tour à gauche pour viser



Tour à droite pour viser

Lorsqu'un ennemi peut être attaqué par l'arme que vous utilisez, un viseur s'affiche sur celui-ci.



Tir / lancer



Recharge

ESQUIVE

En cas de danger, vous pouvez interrompre la phase de recharge en déclenchant une esquive à droite ou à gauche.



Esquive latérale gauche rapide



Esquive latérale droite rapide



Saut avant long



Esquive arrière ou accroupissement

BARRE D'ESPACE

Fouille / action

La barre d'espace est la touche « aventure ». Elle vous permet de fouiller le décor à la recherche de bonus, d'actionner un mécanisme, d'ouvrir une porte, ou de faire exécuter à Stanley une action particulière si la situation le prévoit (par exemple, grimper, se mettre à plat ventre, ...).

1 2 3 4 5 6

Sélection directe des armes

Ces touches permettent une sélection directe de l'arme correspondante aux 6 cases en bas de l'écran du jeu, à condition que la case correspondante au numéro choisi contienne une arme.

W X

Sélection rotative des armes (clavier AZERTY)

Ces touches permettent de passer à l'arme précédente / suivante de celle en cours de sélection (cadre jaune). Le cadre de sélection passe directement à la prochaine / précédente arme disponible. (Il n'y a pas de différence de résultat avec une arme sélectionnée directement par son numéro. Utilisez la méthode que vous préférez).


ESC

Affiche le menu d'option (voir Menu d'option pendant le jeu page 17)

P

Pause.

Suspend momentanément l'exécution du jeu. La musique et les bruitages sont coupés. Pour reprendre le jeu, appuyez sur une autre touche du clavier.



Description de l'écran de jeu

page 22

Description des bonus

page 25

Trucs et astuces

page 28

Support technique

page 29

Crédits

page 31

Description de l'Écran de Jeu



1 ÉNERGIE DU JOUEUR

Votre énergie est visualisée par des « piles » plus ou moins pleines. Le maximum de piles est de 4. Votre énergie descend à chaque coup reçu et lorsqu'elle arrive à 0, vous mourrez.

2 VIES SUPPLÉMENTAIRES

Votre nombre de vies maximal est de 3. A chaque fois que vous mourrez, c'est-à-dire que vous n'avez plus d'énergie ou que le virus a complètement contaminé la mémoire, vous pouvez continuer la partie en cours si vous possédez une « vie supplémentaire ». Dans ce cas, votre énergie est rechargée au maximum (mais ne dépassera jamais le nombre de piles). Pendant les quelques secondes de clignotement, vous serez immortel.

3 ÉNERGIE DE L'ENNEMI

A chaque fois qu'un ennemi se trouve en face de vous, sa barre d'énergie s'affiche. Lorsqu'elle atteint 0, il est mort.

4 INDICATEUR DE MÉMOIRE INFECTÉE

Durant tout le jeu, le virus infecte progressivement la mémoire de l'ordinateur du H.T.C. Cette barre indique sa progression. Quelques minutes avant d'être pleine, un bip régulier et dont la fréquence s'intensifie, se fera entendre. Une fois la mémoire entièrement infectée, vous mourrez.

5 STOCK DE MEMOIRE NON-INFECTEE

Tout au long du jeu, vous devrez ramasser le plus possible de circuits de mémoire non-infectée. Le chiffre indique le nombre de circuits collectés. Ces circuits devront être introduits dans les bornes de décharge de mémoire afin de faire reculer la progression du virus.

6 LISTE DES ARMES POSSEDEES

Chaque niveau recèle des armes adaptées à l'époque traversée. Vous les trouverez en détruisant un ennemi, en les ramassant par terre ou en fouillant à certains endroits. Elles sont à chaque fois stockées dans les six cases de votre inventaire. Des informations complémentaires peuvent s'afficher au-dessous et au-dessus de chacune d'elles en fonction des caractéristiques de l'arme. Pour une arme possédant des munitions, un chiffre représentant le nombre total de munitions est affiché sous celle-ci. Pour une arme possédant un chargeur, des petites barres blanches indiquent la capacité du chargeur de l'arme ainsi que la quantité de munitions qu'il contient actuellement. Lorsque ce chargeur est vide mais qu'il vous reste des munitions pour cette arme, vous devez recharger.

7 ARME SELECTIONNEE

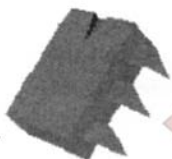
Un cadre jaune et une plus forte intensité d'affichage indiquent l'arme que vous avez en main.

8 MUNITIONS DANS LE CHARGEUR DE L'ARME

Si votre arme a un chargeur, les munitions engagées dans le chargeur sont affichées sur le bord de l'écran.

DESCRIPTION DES BONUS

Mémoire saine (circuit intégré bleu)



Circuits de mémoire non-infectés par le virus. Ramassez-en le plus possible.

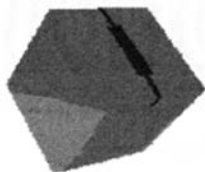
Borne de décharge de mémoire (demi-sphère plasmatique)



A chaque fois que vous êtes face à une borne de décharge, placez-vous devant et faites Action ([BARRE D'ESPACE]). Tous les circuits de mémoire saine que vous avez collectés sont alors envoyés vers l'ordinateur pour retarder la progression du virus.

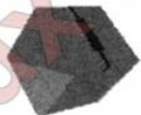
A chaque fois que vous déchargez votre mémoire, la partie en cours est sauvegardée. (Il y a une sauvegarde par borne par numéro de joueur dans la difficulté choisie).

Points de vie (cube jaune)



Lorsque vous marchez sur un cube jaune vous regagnez un peu d'énergie. Vous ne pouvez pas dépasser la capacité correspondante au nombre de piles de stockage d'énergie que vous possédez.

Points de vie (cube rouge)



Lorsque vous marchez sur un cube rouge vous regagnez l'équivalent d'une pile d'énergie. Vous ne pouvez pas dépasser la capacité totale des piles de stockage d'énergie que vous possédez.

Pile de stockage d'énergie (pile jaune)






A chaque pile récupérée, votre capacité de stockage d'énergie (points de vie) augmente. Le maximum de piles est de 4. Si vous récupérez une pile alors que vous en possédez déjà 4, votre énergie remonte au maximum.

Vie supplémentaire



La partie se termine lorsque votre énergie arrive à zéro ou quand le virus a contaminé toute la mémoire. Cependant, si vous possédez une vie supplémentaire une autre chance vous est donnée. Vous réapparaissez immédiatement là où vous êtes mort en clignotant quelques secondes. Vous êtes immortel pendant le temps du clignotement. Lorsque vous utilisez une vie supplémentaire, une partie de la mémoire infectée est nettoyée et votre énergie remonte au maximum de sa capacité, mais vous perdez une pile de stockage (si vous en possédez plus d'une).

TRUCS & ASTUCES

- Il n'est pas forcément intéressant de reprendre une partie que vous venez de perdre à la dernière sauvegarde. Un passage difficile, vous ayant fait perdre beaucoup de points et de temps, juste avant d'actionner une borne de décharge, peut rendre la partie très défavorisante. Dans ce cas, il vaut mieux reprendre la partie une ou deux bornes avant, en choisissant celle où les caractéristiques sont plus favorables.
- Même si cela n'est pas nécessaire dans les niveaux faciles, à partir du mode « normal », variez vos tactiques de combat : utilisez souvent les esquives latérales ([ALT]  ou [ALT] ) , la protection / parade ([CTRL] ) et changez souvent de coup pour frapper votre ennemi.
- Sous Windows® 95, si vous avez des problèmes de performances avec votre CD-ROM, par exemple des coupures de son dans la séquence d'Intro ou un défilement des décors saccadé pendant le jeu, il faudra valider ou dévalider la mémoire tampon (cache) pour le CD-ROM. Pour accéder à ce menu, allez dans "Panneau de Configuration", "Propriétés Système", onglet "Performance", "Système de Fichiers", onglet "CD-ROM" et modifier les options de "Optimisation des Accès pour :".
- Si vous n'avez pas accès au mode SVGA Haute Résolution 640x480, alors que votre carte vidéo la gère, vous n'avez pas assez de mémoire vive. Vous devez avoir environ 6 Mo de mémoire libre pour accéder à ce mode.

Support Technique

Vous avez suivi toutes les directives de la documentation, mais vos problèmes persistent. Voici quelques conseils qui pourraient vous aider à les résoudre. Notre équipe de techniciens sera prête à vous aider si vous avez le moindre problème avec le jeu. Vous pouvez contacter le service consommateurs d'ELECTRONIC ARTS du lundi au vendredi aux heures de bureau, au 72 53 25 00.

Il existe aujourd'hui des milliers de PC aux configurations différentes, et des milliers de logiciels et de périphériques. Vous aurez peut-être besoin de contacter votre revendeur ou le fabricant de votre matériel pour configurer votre système de manière à ce qu'il fonctionne avec notre jeu. Si vous nous appelez, essayez de vous tenir près de votre ordinateur. Si c'est impossible, préparez les informations suivantes :

- Le cas échéant, le message d'erreur qui s'est affiché au moment où a lieu le problème.
- La liste du type de votre machine ainsi que le contenu de votre matériel, y compris l'unité centrale, les détails de vos cartes son et vidéo.
- Le numéro de la version du **DOS** que vous utilisez.
- Le type de souris et de gestionnaire de périphérique.
- Le contenu de vos fichiers **CONFIG.SYS** et **AUTOEXEC.BAT**.
- Le type de votre lecteur **CD-ROM** et la version des extensions du **CD-ROM**.
- Le résultat des instructions **CHKDSK** and **MEM/C**.

Vous pouvez également nous écrire en précisant un numéro de téléphone où l'on peut vous joindre pendant la journée et les informations mentionnées ci-dessus, à l'adresse suivante :

ELECTRONIC ARTS S.A. - Service Consommateurs
Centre d'affaires Télébase
3, rue Claude Chappe
69771 St Didier au Mont d'Or Cedex

Pour nous contacter par voie électronique

E-MAIL INTERNET : uk-support@ea.com
WORLD WIDE WEB : site à l'adresse <http://www.ea.com>
FTP : site à l'adresse <ftp.ea.com>
COMPUSEVERVE : Game Publishers Forum A (GO GAMAPUB)
E-mail : 76004,237

Retour après la garantie

Pour faire remplacer des supports endommagés après expiration de la période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours, dans la limite des stocks disponibles, envoyez le CD original à Electronic Arts à l'adresse ci-dessous. Joignez à votre envoi une description du défaut, votre nom, votre adresse et un chèque, un eurochèque ou un mandat de 100 FF par disque, libellé à l'ordre d'Electronic Arts.

ELECTRONIC ARTS

Service Consommateurs
Centre d'Affaires Télébase
3, rue Claude Chappe
69771 St Didier au Mont d'Or Cedex.

Pour tout renseignement technique sur l'utilisation de ce jeu, vous pouvez contacter le service Consommateurs d'Electronic Arts, aux heures de bureau, au 72 53 25 00.

Crédits

entouré de :

Création du jeu	Frédéric RAYNAL
Direction artistique	Didier CHANFRAY
Chef de projet	Serge PLAGNON
Programmation principale	Frantz COURNIL
Programmation Scénarique	Pascal DUBOIS, Thierry BROCHARD, Sylvain TRUCHET
Programmation complémentaire	Marc BUREAU du COLOMBIER, Mickael POINTIER, Olivier LHERMITE
Programmation en Assembleur	Cédric BERMOND
Objets 3D et Animations	Paul-Henri MICHAUD, Sabine MORLAT, Arnaud LHOMME, William RATAJCZAK, Xavier WIBAUT
Design et Décors 3D	Benoît BOUCHER, Ludovic RUBIN, Merlin PARDO, Virginie ALTAYRAC
Séquences cinématiques 3D	Frédéric TAQUET
Musiques et sons	Philippe YACHEY
Contribution spéciale	Yaël BARROZ, Laurent SALMERON
Coordination des tests	Emmanuel OUALID
Principaux testeurs	Alexis NADINIER, Jean-Philippe MONIE, Thomas FERRAZ
Effets Sonores	Christophe NEAU, Thierry CARON (M Production)
Musique originale enregistrée dans les Studios Delphine	
Ingénieur du Son	Patrick SIGWALT
Illustrations Complémentaires	Imbert CHABUEL

Autres membres d'Adeline Software
ayant participé au développement **Didier QUENTIN, Sébastien VIANNAY, Lionel CHAZE,
Marc ALBINET**

Membres de l'équipe Delphine **Philippe DELAMARRE, Stéphanie LOUZIER,
Victor PEREZ, Line PASTALENIEC, Stéphanie PETIT,
Anne-Marie JOASSIM, Marie-Pierre MEYRIGNAC.**

Conception visuel **Jim BRIDGES**

Traduction **PROMOLANG - TRADUCT'IK**

Package, documentation **Olivier DOUCIN**

Impression et fabrication **PUISSANCE 3 - Bruno HILLOU**

DISTRIBUE PAR ELECTRONIC ARTS (Europe)

Chef de produit **Clive DOWNIE**

Contrôle Qualité **Matt EYRE, Richard GALLAGHER**

Conception de la publicité **Chris MORGAN, John BOUDEN, Mark CASEY**

Remerciements spéciaux à Andrew CORCORAN

Nous remercions tout particulièrement :

**Paul de SENNEVILLE, Howard MARKS, Dany BOOLAUCK, Paul CUISSET et l'équipe de Delphine Software,
André BERTRAND, John MILES**

Remerciements aux Sociétés :

LYNX PARTNERS, ICT, PIXEL 3D, INTEL, CREATIVE LABS, MICROSOFT®

Remerciements de l'équipe :

**Philippe, Vincent, Pierre, Christophe, Nano, Hocine, Dominique, Elodie, Valerie, Nicole, Bob, Jean-Jacques,
Yann, Thibaud, Bruno, Eric, Benjamin, Pierre-Olivier, Nicolas, Frederic, Patrick, Jean-Charles, Rachid, Sylvia,
Anne-Marie, Olivier, Eleonore, Yeabelle, Sophie, Christelle, Pulse.**

AVERTISSEMENT AUX POSSESSEURS DE TÉLÉVISEURS GRAND ÉCRAN À PROJECTION

Des images fixes ou stationnaires peuvent causer une détérioration irréversible du tube cathodique de votre téléviseur en en marquant les luminophores de manière définitive. C'est la raison pour laquelle il est déconseillé d'utiliser les jeux vidéo de manière répétée ou prolongée sur les téléviseurs grand écran à projection.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

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 lumière clignotante ou de sources lumineuses de notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles 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 la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- 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.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

