

Taken from Amiga-Manuals-Website

ABCC
500XL/GT



MODELES DECRIPTS DANS CETTE CARTE DE REFERENCE ;

ABCC 500XL/GT MKI, II, II révision 1 à xiv
(y compris 1000/2000XL/GT)™

Nous vous remercions d'avoir acheté un nouvel ordinateur ABCCST™, fabriqué et fignolé par des artisans et des ingénieurs qualifiés à partir des matériaux les plus raffinés. Nous espérons qu'il vous apportera pendant de nombreux années de bons et loyaux services. Lisez attentivement ce manuel avant de tester votre nouvel Attaché Brief Case Computer™. Retournez-nous aussi la carte d'enregistrement ci-jointe pour bénéficier des deux ans de garantie d'entretien holographique à vue.

© & ® 2020 Attaché Brief Case Computer System Inc™. Tous droits réservés.

GARANTIE :

ABCSSI, ses filiales et ses paramètres ne s'engagent que pour les applications auxquelles ce produit était originellement destiné. La garantie sera nulle et non avenue si le système est utilisé dans des conditions particulières telles que températures extrêmes, humidité, guerre, tremblement de terre, vide ou haute pression. Conservez-le à +/- 100m du niveau de la mer pour vous assurer une opération correcte des systèmes de calibration et des systèmes de protection holographique.

Fonctionne sur batterie nucléaire de 12,9V (non fournies). ABCCSI recommande les cellules Duranuc pour une vie et une puissance plus longues.

ABCCSI est incorporée dans l'état de J12 – Planète Butre (Coordonnées 008W-072N). Agents dans toute la galaxie.

POUR TROUVER VOTRE DISTRIBUTEUR ET POINT DE MAINTENANCE LES PLUS PROCHES, CONTACTEZ :

MINDSCAPE
THE COACH HOUSE
HOOKLANDS ESTATE
LEWES ROAD
SCAYNES HILL
WEST SUSSEX RH17 7NG
ANGLETERRE
TERRE.

TEL. (TERRE) : 44 (0) 44 486 761
AX. (TERRE) : 44 (0) 44 486 688

INTRODUCTION

Bienvenue dans le monde excitant des ordinateurs attachés-case holographiques, outil révolutionnaire dans les systèmes de communications et de contrôle portatif. Votre appareil ABCCSI™ fera partie intégrale de vos besoins en communication et contrôle jusqu'à la prochaine décennie. En utilisant cet appareil avec soin, vous devriez en tirer un service sans problème pendant des années. Dans le cas peu probable d'un défaut d'utilisation, veuillez contacter votre point de maintenance le plus proche dont les détails devraient se trouver sur la couverture.

PREMIERE PARTIE – CONCEPTS D'OPERATION GENERAUX

ABCC 500XL/GT MKI, II, II révision 1 à xiv
(y compris 1000/2000XL/GT)™

Ces appareils sont conçus pour être reliés à un maximum de quatre dispositifs de contrôle intelligents indépendants tel que des systèmes

droïdes ou des installations minières. Voyez votre distributeur ou magasin le plus proche pour des détails sur l'achat des droïdes et des pièces détachées. Lorsque les droïdes militaires standard sont reliés à ce système, toutes leurs capacités en matière d'arsenal et d'armement peuvent être manipulées à partir de la console de contrôle de l'appareil ABCCSI™.

Les appareils 500XL™, ont six systèmes de visualisation et de contrôle indépendants.

L'écran principal est souvent relié à un module de vue dans l'un de vos droïdes, le plus souvent le chef. Dans la plupart des cas, il s'agira d'une simulation holographique en 3 dimensions abi-focale du monde vu par les yeux de votre droïde. La version la plus récente de cet appareil permet, en priorité, à la visualisation d'être transférée manuellement entre quatre systèmes-droïdes au plus (s'ils fonctionnent).

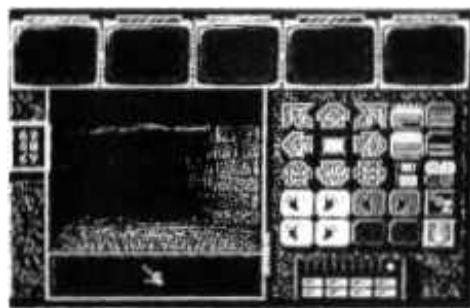
Il y'a cinq systèmes de contrôle supplémentaires sur l'appareil, placés en ligne au sommet de l'attaché-case pour les dispositifs de contrôle externes. Un moniteur est allouée à chaque droïdes et un cinquième à la source de visualisation manuelle, le plus souvent une camera à distance. Chacun des cinq systèmes de contrôle peut être activé et désactivé à distance grâce à un clavier de contrôle à distance qui se trouve dans la partie inférieure droite de l'attaché-case.

Les nouveaux appareils 500XL™ présentent des caractéristiques utiles pour le contrôle des dispositifs droïdes connectés. Il est maintenant possible de voir exactement le statut de chaque droïde et par l'intermédiaire de notre Body Link System™, de réparer les dégâts des droïdes connectés à partir d'un emplacement lointain. Le Body Link System™ permet aussi à l'utilisateur d'échanger les pièces détachées et les objets transportés entre membres de l'équipe et de l'environnement dans lequel ils se trouvent créant ainsi le premier environnement de réalité interactive à distance. Des test initiaux sur ce système ont prouvé une puissance superlatrice par rapport à des

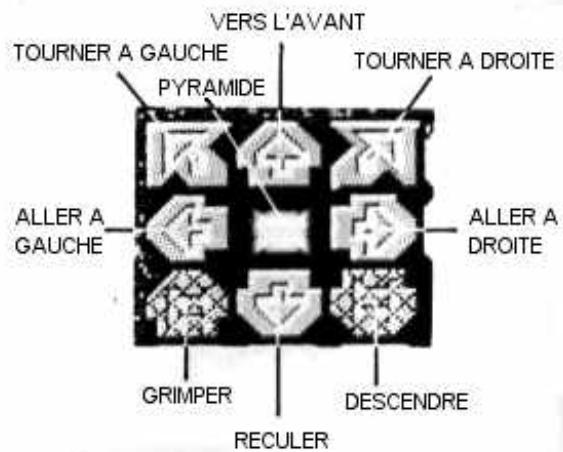
systèmes rivaux et sa simplicité d'utilisation représente un gros avantage pour l'utilisateur. Un testeur a rapporté qu'il serait même possible qu'un prisonnier se libère tout seul s'il possédait un ABCC 500XL™ et quatre droïdes de combat purs avec lesquels jouer. Il ne lui faudrait pas longtemps pour contrôler les quatre droïdes dans n'importe quelle situation et finalement se sortir de sa prison grâce à notre ABCC™.

DEUXIEME PARTIE – MISE EN ROUTE

Comme vous pouvez le voir sur la photo (figure 1 ci-dessous), votre appareil AGCCSI™ est conçu de façon ergonomique pour faciliter l'utilisation. Cependant, avant d'être familiarisé avec son fonctionnement, vérifiez la composition du tableau de contrôle.



Le Group de Control



C'est de la que sont éditées les commandes de mouvement des droïdes reliés à l'ABCCSI™.

Il y a deux situation différentes dans lesquelles les droïdes peuvent être commandés. La première, lorsqu'ils se trouvent dans leur vaisseau spatial et la deuxième lorsqu'ils se trouvent au sol. Grâce à cela, les groupes de mouvement ont une fonction double.

Dans l'Espace

Lorsque vous vous trouvez dans le vaisseau spatial, le groupe de contrôle fonctionne de la manière suivante :

Tourner à gauche – Faire voler le vaisseau vers la position du curseur sur la carte de la planète holographique.

Vers l'avant – Carte vers le haut.

Tourner à droite – Amorcer l'atterrissement selon une position définie.

Aller à gauche – Carte vers la gauche.

Pyramide – Déplacer le curseur vers le Swan (votre vaisseau).

Aller à droite – Carte vers la droite.

Grimper – Zoom arrière sur carte.

Reculer – Carte vers le bas.

Descendre – Zoom avant sur carte.

Sur La Planète

Lorsque vous vous trouvez sur (ou dans) la surface de la planète, le groupe de contrôle fonctionne de la manière suivante :

Tourner à gauche – Faire pivoter l'équipe de droïdes de 90° vers la droite.

Vers l'avant – Faire avancer l'équipe (ou pousser le bouton droit de la souris vers l'avant si utilisé)

Tourner à droite – Faire pivoter l'équipe de 90° vers la droite.

Aller à gauche – Un pas vers la gauche.

Pyramide – Aucune fonction – Indique la direction de votre déplacement.

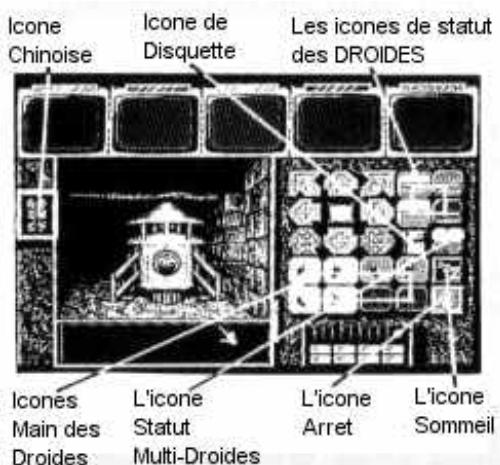
Aller à droite – Un pas vers la droite.

Grimper – Grimper.

Reculer – Reculer.

Descendre – Descendre.

Les flèches haut et bas ne fonctionnent que dans les situations où vous pouvez réellement diriger les droïdes vers le haut ou le bas (voir section sur le clavier de contrôle à distance).



La figure3 ci-dessus montre la position et le nom de chaque icône fonctionne sur l'ABCC™.

Les Icônes de Statut des Droïdes.

Il s'agit d'icônes à buts multiples – vous pouvez accéder à différentes fonctions avec le bouton gauche ou droit de la souris. Le système est expliqué en détail plus loin.

Il y a quatre icônes colorées dans un carré – rouge, bleu, vert, jaune. Ces couleurs sont utilisées pour dénoter quel est le droïde et où il se trouve.

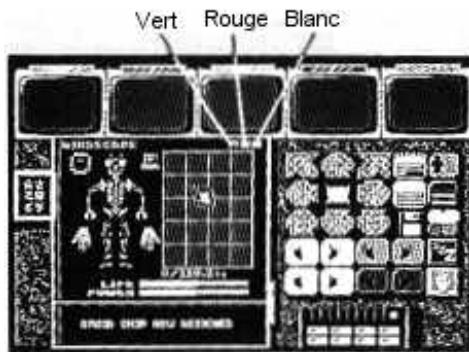
Ce groupe de 4 icônes représente une vue rapide de la manière dont les droïdes sont placés dans le groupe de combat et une lecture rapide de leur santé et puissance.

L'icône avec la couronne représente le chef et ce sont ses yeux que vous voyez dans la vue principale. Pour qu'un droïde passe au rang de chef, cliquez deux fois sur le bouton gauche de la souris sur son icône colorée.

Pour changer les positions des droïdes dans le groupe, cliquez une fois sur les premiers puis une fois sur celui avec lequel vous voulez l'échanger. Ils changeront de place dans la formation. Rappelez-vous que celui qui se trouve derrière ne peut pas voir ceux qui se trouvent devant.

Le Droïde Arrière – Système D'emballage et D'inventaire

Pour voir ce droïde et lire son statut, cliquez sur le bouton droit de la souris sur l'icône colorée se rapportant au droïde que vous voulez contrôler. L'écran de vue principale est remplacé par le statut et tout ce qui concerne ce droïde. Vous pouvez voir et manipuler les objets qui sont transportés et vérifier la puissance, la santé, la perte de puissance et les qualifications. Voir figure 4 pour un exemple d'image de droïde.



Les boutons à trois couleurs sur la partie supérieure droite de l'emballage sont utilisés pour afficher des informations supplémentaires sur le statut du droïde :

1) **Bouton vert** – fait apparaître un affichage de l'ordre de travail des diverses pièces du droïde. Plus le pourcentage est élevé, meilleur est l'état de la composante.

2) **Bouton Rouge** – fait apparaître la force générale de chaque composante de chaque composante. Cette caractéristique est aussi connue sous le nom de Hit-Points sur les droïdes militaires standard. Le nombre affiché se rapporte au nombre de coups maximum permis avant que la composante ne devienne inutile.

3) **Bouton Blanc** – ce bouton affiche la consommation d'énergie de chaque composante. La partie de la poitrine cependant montre le taux d'énergie recommandé, en Watts, et directement relié au taux d'énergie qui reste dans la poitrine. Une composante de perte d'énergie importante réduira rapidement la puissance du reste du droïde.

Sur le côté gauche de la tête du droïde se trouve un cerveau. Il correspond à l'endroit où les éléments en silicium Rom sont insérés et donne sa personnalité au droïde. Sur le côté droit, se trouve un ordinateur ou les dispositifs doivent être branchés, ces derniers pouvant être vus par l'intermédiaire des moniteurs en haut de l'attaché-case.

Cliquez sur l'icône du droïde avec le bouton droit de la souris pour revenir à la vue principale et quitter l'écran de statut du droïde.

La version la plus récente de l'ABCC 500XL™ présente un statut de santé en temps réel sur les icônes du droïde. Si vos unités à distance sont endommagées, une silhouette clignote dans cette icône pour montrer le montant des dégâts et vous pouvez lire l'énergie de vie restante.

L'assombrissement de l'icône du droïde peut avoir une des conséquences suivantes :

- i) pas de jambes branchées ou trop endommagé pour marcher,
- ii) pas d'énergie,
- iii) pas de poitrine,
- iv) mort.

Icône de Disquette

Le bouton gauche de la souris lancera le chargement d'un jeu sauvegardé du BodyLink System et des épisodes de Progress System. Cependant, les équipes ne peuvent se régénérer qu'une fois dans le vaisseau spatial.

Le bouton droit de la souris permettra la sauvegarde des épreuves à tout moment de la quête. Les équipes régénérées et les diverses épreuves ne peuvent commencer que de cette manière.

L'icône Statut du Multi-Droïde

Cette icône permet d'afficher d'un seul coup une image holographique des quatre membres de l'équipe, de comparer les statuts et de manipuler les objets ainsi que de faire des transferts entre membre d'équipe. Le bouton gauche de la souris active la lecture de leurs qualifications et le bouton droit de l'affichage de leurs emballages et de leurs statuts.

L'icône Sommeil

Elle permet d'endormir l'équipe (ce qui permet au temps de passer plus vite), cliquez dessus pour les réveiller. Si quelque chose se passe pendant que l'équipe est dans ce mode, les membres se réveillent automatiquement.

L'icône Arrêt

Cette icône permet à l'utilisateur de placer l'équipe en animation suspendue pendant le temps nécessaire. Cliquez de nouveau sur la souris pour continuer.

Icônes Mains Des Droïdes

Les mains des quatre droïdes représentées par leur couleur individuelle sont affichées par deux. L'utilisateur peut voir d'un coup d'œil ce qu'il y a dans la main, activer et manipuler les objets tenus par les droïdes.

Si une icône est assombrie, cela veut dire que la main ou le bras sont endommagés ou ont

disparu. Les icônes s'assombrissent pendant un moment si la main est occupée. C'est le cas lorsque le droïde recharge son arme ou "se détend" après un tir ou un coup de poing.

Le bouton gauche de la souris permet de saisir un objet et de le placer dans la main du droïde. L'objet peut ensuite être placé dans l'emballage ou dans la main d'un autre droïde.

Le bouton droit permet d'activer l'objet dans la main. S'il s'agit d'un fusil ou d'une arme, cela veut dire appuyer sur la gâchette. Si la main est vide, le droïde donnera un coup de poing.

Si une arme est placée dans la main du droïde et qu'un petit "s" apparaît à côté de la main, cela veut dire que le droïde ne peut pas l'utiliser. Bien que l'objet puisse toujours être transporté, pour le moment, votre droïde n'a pas assez d'expérience pour le faire fonctionner.

Voir la partie consacrée aux armes et aux qualifications demandées pour des informations sur la manière d'utiliser l'armement et de recharger les fusils.

Le Clavier de Contrôle à Distance

La télécommande a 8 boutons, soit deux rangées de quatre.

Systèmes moniteur du droïde

La rangée supérieure de boutons active et désactive les systèmes de contrôle individuels du droïde qui se trouvent en haut de l'attaché-case. Si un droïde possède des dispositifs ou autres pièces de silicium branchés sur un port de mémoire fixe ROM, le moniteur devra être activé pour voir l'effet produit. Si il n'y a aucun dispositif, le moniteur sera statique.

Contrôle de caméra à distance

Le premier bouton de la rangée inférieure active la vue des systèmes de caméra à distance qui peuvent être branchés. Plusieurs caméras peuvent être adaptées. Sélectionnez simplement le mécanisme

des boutons colorés sur l'écran du moniteur. Les caméras branchées ont une facilité de détonation qui peut aussi être activée à tout moment.

Vue miniature du moniteur

Lorsque l'utilisateur sélectionne l'écran de statut d'une télécommande de droïde branchée, l'écran de vue principale est dissimulé. Pour permettre à l'utilisateur de contrôler les événements extérieurs tout en vérifiant les statuts et les emballages des droïdes, la vue miniature peut être activée. Pour cela, appuyez sur le deuxième bouton à partir de la gauche sur le pavé numérique de contrôle. Cette vue crée des mécanismes holographiques supplémentaires de la vue principale qui sont très coûteux en temps de traitement d'image. Il n'est donc pas recommandé de laisser cette vue activée pendant trop longtemps. Parfois, la vue doit être désactivée pour exécuter une fonction distincte telle que recharger une arme.

Style de texte TV

Certains dispositifs de visualisation tels que les télévisions et les moniteurs de qualité inférieure donnent des projections de texte sous forme d'image standard. Si cela se passe avec votre système, activez le troisième bouton à partir de la gauche pour changer le style et le caractère du texte utilisé sur l'écran.

Bouton d'assombrissement du groupe de mouvement.

Lors des premiers tests du logiciel du système de l'ABCC 500XL™, certains utilisateurs ont trouvé que l'assombrissement des icônes de montée et de descente entraînait la composition de l'écran. La valeur par défaut assombrit les flèches jusqu'à ce qu'elles puissent être utilisées mais l'utilisateur peut effectuer des changements à sa guise.

Ikône Chinoise

Cette icône amène l'utilisateur sur l'écran des préférences ou diverses valeurs du logiciel des systèmes de votre ABCC 500XL™ peuvent être changées selon le goût de chacun.

Une fois que vous avez trouvé ce qui vous convient, appuyez sur le bouton USE pour activer ces préférences. Appuyez sur DEFAULT pour jouer avec les valeurs initiales du système.

TROISIÈME PARTIE – AJUSTEMENT DES CARACTÉRISTIQUES OPÉRATIONNELLES DU DROÏDE

Mise en Place des Caractéristiques

Tous les nouveaux droïdes branchés par l'intermédiaire du BodyLink System™ sur la console de l'ABCC doivent être initialisés avec un nom d'identification, ce qui fera apparaître des caractéristiques opérationnelles propres au droïde sont :

- i) Vitalité
- ii) Dextérité
- iii) Sagesse. Tous les nouveaux droïdes branchés au système commenceront avec certaines qualifications : Brawling (Bagarreur) et Robotics (Robotique), tous établis sur le grade 1.

Avec l'expérience, les droïdes atteignent de nouvelles qualifications qui peuvent augmenter permettant la manipulation de nouveaux objets et de la technologie au fur et à mesure qu'ils vieillissent. Cela prolonge la vie active d'un droïde.

Augmentation des Valeurs de Qualifications

Les droïdes acquièrent de l'expérience pendant leur vie active. Cette "puissance" générale peut être échangée contre des niveaux plus élevés de qualification parmi les trois disponibles.

Par exemple, un droïde qui a 23 points d'expérience peut augmenter ses qualifications de Bagarreur. Cliquez sur le mot Brawling sur l'écran de statut correspondant au droïde. Il sera demandé à l'utilisateur de confirmer l'augmentation de cette qualification.

QUATRIEME PARTIE – UTILISATION DES ARMES (DROIDES MILITAIRES STANDARD SEULEMENT)

Cette partie est consacrée à l'utilisation des armes sur des droides militaires standard branchés au système. Cependant, étant donné les progrès réalisés tous les jours en matière d'équipement militaire, il n'est pas possible de citer tous les types d'armes disponibles pour le contrôle de ce système. L'expérience montrera les armes correspondant à chaque situation particulière. Il n'y a aucune limite quant au nombre et au type d'arme qu'un droide MSD peut obtenir.

Une arme dans la main d'un droide est activée par le bouton droit de la souris. Il s'agit d'une arme qui, lorsque chargée, suit la même trajectoire que le déplacement du droide.

En placant vos armes attentivement au sein de l'équipe, une ligne de défense efficace peut être établie.

Vous pouvez recharger les armes à n'importe quel moment en suivant la procédure suivante :

L'utilisateur doit prendre l'arme dans la main du droide et les icônes de chargement apparaissent dans la zone d'informations. Désactivez les systèmes qui fonctionnent sur cette zone (par exemple, la vue miniature).

Les quatre icônes colorées se rapportent aux membres de l'équipe droide. En cliquant sur la couleur désirée, le BodyLink System™ cherche automatiquement les emballages pour les munitions de l'armes en question.

CINQUIEME PARTIE – CONSOMMATION D'ENERGIE

L'un des concepts-clé dans le fonctionnement des droides consiste en une gestion attentive de leur énergie. Il existe divers systèmes et dispositifs disponibles pour aider les équipes (voir votre distributeur local pour plus de détails).

L'énergie peut être obtenue à partir des sources les moins probables et dans n'importe quelle situation. Soyez vigilant pour ne pas manquer une occasion de refaire votre plein d'énergie.

La poitrine est la clé de l'énergie d'un droide. Ouvrez l'œil sur les niveaux d'énergie pour les poitrines.

Indices

Pour sortir les droï des endormis du lit le matin, branchez les éléments de mémoire fixe ROM dans leurs cerveaux. Cela les réveille.

Pour vous rendre quelques part, veillez à ce que les droï des ramassent tout ce qu'ils trouvent. Vous ne savez jamais ce qui peut être utile.

S'ils ramassent un stock d'armes, cela ne peut pas leur faire de mal de s'entraîner. Peu importe qui vous touchez car c'est l'expérience qui compte, quelle que soient les conséquences.

Ne perdez pas les niveaux d'énergie de vue. Ces sangsues pompent plus vite qu'une baignoire percée.

L'effet sonore sur ces niveaux est sensationnel.

Utilisez la stéréo sur l'ABCC 500XL pour chercher avec succès tout ce que vous voulez éliminer (attention cependant de ne pas vous faire éliminer).

Les pièces détachées sont toujours utiles pour vous donner une jambe.

L'achat d'objet sur les planètes peut vous coûter les yeux de la tête !

Pillez tout ce que vous trouvez. Vous pouvez toujours faire du troc pour obtenir quelque chose d'utile plus tard.

Visitez les QG de l'ABCCSI dès que vous commencez.

“Dancer au plafond” est une chanson super.

Si vous échouez, accrochez vous. Vous ne savez jamais ce qui peut vous ouvrir les portes.