NUS-NDNP-FRA

DUKE NUKEM 64

Developed by 3D REALMS

NINTENDO 64

MODE D'EMPLOI

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE PRODUIT NINTENDO.

LICENSED BY Nintendo®

NINTENDO ®, NINTENDO 64, AND ™ ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.

TABLE DES MATIERES

RESUME DES COMMANDES 2

MENU PRINCIPAL ET OPTIONS 3

- Nouvelle partie 3
- Charger une partie 4
- Options 4

MENU DU JEU 5

SAUVEGARDER UNE PARTIE 5

CONTROLER DUKE NUKEM 6

ETAT DU JOUEUR 8

JOUER A DUKE NUKEM 8

LES ARMES DE DUKE 9

ARTICLES 13

ENNEMIS 15

SUPPORT TECHNIQUE 18

CREDITS 19

RESUME DES COMMANDES

DANS LE MENU

Activer / Désactiver menu . . . . .Bouton Start
Se déplacer vers le haut . . . . . .Bouton D Haut, Bouton C Haut OU Levier de contrôle . . . . . .Haut
Se déplacer vers le bas . . . . . .Bouton D Bas, Bouton C Bas OU Levier de contrôle . . . . . .Bas
Sélectionner article . . . . . .A, B OU Z
Chiffre plus grand . . . . . .Bouton C Gauche
Chiffre plus petit . . . . . .Bouton C Droite

DANS LE JEU

ACTION	LEVIER DE CONTRÔLE MODE OBSERVATION	LEVIER DE CONTRÔLE MODE DEPLACEMENT
Regarder aux alentours	Levier de contrôle	Bouton D Haut et Bas
Avancer	Bouton C Haut	Levier de contrôle
Reculer	Bouton C Bas	Levier de contrôle
Pas de côté	Bouton C Gauche et Droite	Bouton C Gauche et Droite
Sauter/voler ou nager vers le haut	Bouton R	Bouton C Haut
Ramper/voler ou nager vers le bas	B	Bouton C Bas
Utiliser arme	Z	Z
Activer	A	Bouton R
Sélectionner arme	Bouton D Gauche et Droite	A et B
Sélectionner article de l'inventaire	Bouton D Haut et Bas	Bouton D Gauche et Droite
Utiliser article de l'inventaire	Bouton L	Bouton L

ACTION	MODE SHIFT 1 'SHIFT' : BOUTON R	MODE SHIFT 2 'SHIFT' : BOUTON R
Regarder aux alentours	Levier de contrôle	Levier de contrôle
Avancer	Bouton C Haut	Bouton C Haut
Reculer	Bouton C Bas	Bouton C Bas
Pas de côté	Bouton C Gauche et Droite	Bouton C Gauche et Droite
Sauter/voler ou nager vers le haut	B	B
Ramper/voler ou nager vers le bas	A	Shift + B
Utiliser arme	Z	Z
Activer	Shift	A
Sélectionner arme	Shift Bouton C Gauche et Droite	Shift+Bouton C Gauche
Sélectionner article de l'inventaire	Shift+Bouton C Haut et Bas	Shift+Bouton C Droite
Utiliser article de l'inventaire	Shift+Z	Shift+A

MENU PRINCIPAL & OPTIONS

Lorsque vous démarrez Duke Nukem, vous pouvez commencer une nouvelle partie, charger une partie sauvegardée ou accéder au menu Options pour effectuer d'autres choix. Vous pouvez utiliser le levier de contrôle, les boutons D ou C pour mettre une option en surbrillance, puis appuyer sur A, B ou Z pour la sélectionner. Vous avez accès au menu principal à tout moment en appuyant sur le bouton Start, et pouvez revenir à la partie en cours en appuyant de nouveau sur Start.

NOUVELLE PARTIE

Lorsque vous sélectionnez Nouvelle partie, vous avez le choix entre une partie Un joueur, Dukematch ou une partie Coopérative.

PARTIE UN JOUEUR

Lorsque vous sélectionnez Partie Un joueur, vous êtes invité à choisir un niveau de difficulté. Il en existe quatre :

C'est du gâteau ! Le plus facile. Moins d'ennemis et moins de dégâts.

C'est parti Le mode par défaut. Niveau de difficulté normal.

Prends-ça Pour les joueurs expérimentés. Beaucoup d'ennemis.

Dieu que j'suis bon Uniquement pour les pro. Les ennemis morts reviennent à la vie.

Une fois la sélection effectuée, la partie commence.

PARTIES DUKEMATCH

Dans une partie Dukematch, vous affrontez d'autres joueurs humains ou des joueurs de l'ordinateur en un duel à mort. Vous serez invité à taper le nombre de joueurs humains et de joueurs de l'ordinateur, limité au total à quatre maximum. Vous avez aussi le choix entre n'importe quel niveau existant pour les parties Un joueur, à moins que vous ne préfériez essayer les niveaux spécialement conçus pour les parties multijoueurs. Si vous jouez contre des adversaires de l'ordinateur, vous avez le choix entre quatre niveaux différents, qui sont fonction des capacités des joueurs de l'ordinateur.

Vous pouvez aussi décider des conditions pour remporter la victoire en partie Dukematch. Par exemple, vous pouvez arrêter la partie au bout d'un temps déterminé, lorsqu'un joueur atteint un nombre de tués précis, ou lorsque vous quittez le jeu.

Une fois votre sélection faite, la partie commence. Les conditions de victoire d'un niveau remplies, les scores des joueurs sont affichés et ils passent au niveau suivant.

PARTIE COOPERATIVE

Dans une partie Coopérative, deux joueurs décident d'affronter les dangers de Duke Nukem côte à côte. Vous avez le choix entre quatre niveaux de difficulté, qui sont ceux du mode Un joueur décrit plus haut. Vous pouvez aussi choisir d'infliger ou non des dégâts aux autres joueurs. Pour de plus amples informations, reportez-vous à la section Options ci-dessous. Une fois votre sélection effectuée, la partie commence.

Pendant une partie multijoueurs, les joueurs qui meurent laissent parfois tomber l'arme qu'ils avaient en main. L'arme et ses munitions peuvent alors être ramassées par un autre joueur. La quantité de munitions contenues dans l'arme ramassée correspond à celle que le joueur précédent possédait au moment où il a quitté le jeu.

CHARGER UNE PARTIE

Lorsque vous terminez un niveau de Duke Nukem, vous avez la possibilité de sauvegarder votre partie sur un Controller Pak. Une partie sauvegardée prend en compte toutes les armes et les articles que vous portez, de même que votre position dans le jeu.

OPTIONS

OPTIONS SON

Vous avez le choix entre mono et stéréo, et pouvez monter ou baisser le volume des effets sonores du jeu.

OPTIONS COMMANDES

Vous avez le choix entre les commandes par défaut et d'autres configurations. Il existe trois configurations de base des commandes, ainsi que des versions pour droitiers et gauchers pour chacune de ces configurations. Chaque manette connectée à votre console peut adopter une configuration spécifique. Vous pouvez passer d'une configuration à l'autre en appuyant sur les boutons C Gauche et Droite.

OPTIONS JOUEURS

Vous pouvez activer et désactiver votre viseur, ainsi que la visée automatique, qui tous deux vous aident à mieux viser vos ennemis.

OPTIONS DE JEU

Dans les parties Coopérative, vous pouvez activer ou désactiver le feu ami, et ainsi choisir d'infliger des dégâts ou non aux autres joueurs avec vos armes. Vous pouvez également décider de supprimer les effusions de sang dans le jeu, et de supprimer ou d'afficher les messages en cours de partie.

MENU DU JEU

Une fois la partie commencée, vous pouvez appeler le menu du jeu à tout moment en appuyant sur le bouton Start. Vous pourrez alors accéder au menu Options décrit ci-dessus, restaurer une partie précédente ou quitter la partie en cours. Vous pouvez revenir à la partie en cours en appuyant de nouveau sur Start.

SAUVEGARDER UNE PARTIE

Lorsque vous terminerez un niveau, vous aurez la possibilité de sauvegarder votre position dans le jeu. Cette possibilité n'existe que pour les parties Un joueur et Coopérative, mais pas pour les Dukematch. Vous pouvez sauvegarder votre partie de deux façons : en recourant à un Controller Pak, ou à la mémoire propre de la console Nintendo 64.

SAUVEGARDE SUR UN CONTROLLER PAK

Vous pouvez sauvegarder un certain nombre de parties sur un Controller Pak, puis les charger à nouveau lorsque vous souhaitez reprendre une partie là où vous l'avez laissée. En plus de votre Etat, la configuration de vos commandes et les autres options que vous aviez choisies seront également sauvegardées.

SAUVEGARDE DANS LA MEMOIRE

Même si vous ne sauvegardez pas votre partie à l'aide d'un Controller Pak, elle sera stockée dans la mémoire propre de votre Nintendo 64. Lorsque vous mourrez, ou à n'importe quel moment de la partie, vous pouvez restaurer cette position. Cependant, la console ne peut enregistrer plus d'une partie. Lorsque vous terminez un niveau, la position précédente est remplacée par une nouvelle. Vous perdrez cette position si vous éteignez votre console Nintendo 64. Pour enregistrer vos parties de manière plus durable, sauvegardez-les sur un Controller Pak.

Remarque : dans les parties Coopérative, les joueurs qui meurent réapparaissent au début du niveau avec les armes de base. Si vous souhaitez restaurer la position sauvegardée en mémoire, vous devez sélectionner cette option dans le menu du jeu.

RUMBLE PAKS

Duke Nukem accepte également les Rumble Paks. Vous ne pouvez pas échanger un Controller Pak avec un Rumble Pak en cours de partie. Par conséquent si vous utilisez un Rumble Pak dans votre manette pour sauvegarder vos parties, vous devrez l'insérer dans une manette restée vide.

Remarque : vous ne pouvez plus insérer de paks une fois votre Nintendo 64 allumée. Assurez-vous donc au préalable qu'ils sont en place avant d'allumer votre console.

CONTRÔLER DUKE NUKEM

Voici la configuration de commande par défaut (levier de contrôle mode Observation).

ACTION

Regarder aux alentours ..... Levier de contrôle
Avancer ..... Bouton C Haut
Reculer ..... Bouton C Bas
Pas de côté ..... Bouton C Gauche et Droite
Sauter/Voler ou Nager vers le haut ..... Bouton R
Ramper/Voler ou Nager vers le bas ..... B
Utiliser arme ..... Z
Activer ..... A
Sélectionner arme ..... Bouton D Gauche et Droite
Sélectionner article de l'inventaire ..... Bouton D Haut et Bas
Utiliser article de l'inventaire ..... Bouton L

D'autres configurations sont disponibles via le menu Options.

LEVIER DE CONTROLE MODE DEPLACEMENT : ACTION

Regarder aux alentours ..... Bouton D Haut et Bas
Avancer ..... Levier de contrôle
Reculer ..... Levier de contrôle
Pas de côté ..... Bouton C Gauche et Droite
Sauter/Voler ou Nager vers le haut ..... Bouton C Haut
Ramper/Voler ou Nager vers le bas ..... Bouton C Bas
Utiliser arme ..... Z
Activer ..... Bouton R
Sélectionner arme ..... A et B
Sélectionner article de l'inventaire ..... Bouton D Gauche et Droite
Utiliser article de l'inventaire ..... Bouton L

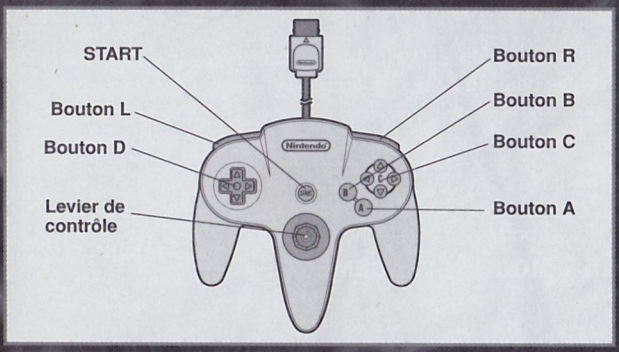
MODE SHIFT 1 ('SHIFT' CI-DESSOUS CORRESPOND AU BOUTON R) : ACTION

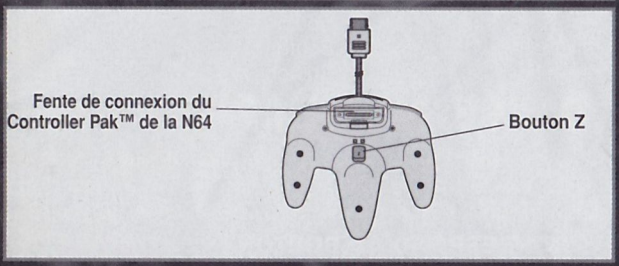
Regarder aux alentours ..... Levier de contrôle
Avancer ..... Bouton C Haut
Reculer ..... Bouton C Bas
Pas de côté ..... Bouton C Gauche et Droite
Sauter/Voler ou Nager vers le haut ..... B
Ramper/Voler ou Nager vers le bas ..... A
Activer ..... Shift
Utiliser arme ..... Z
Sélectionner arme ..... Shift + Bouton C Gauche et Droite
Sélectionner article de l'inventaire ..... Shift + Bouton C Haut et Bas
Utiliser article de l'inventaire ..... Shift + Z

MODE SHIFT 2 ('SHIFT' CI-DESSOUS CORRESPOND AU BOUTON R) : ACTION

Regarder aux alentours ..... Levier de contrôle
Avancer ..... Bouton C Haut
Reculer ..... Bouton C Bas
Pas de côté ..... Bouton C Gauche et Droite
Sauter/Voler ou Nager vers le haut ..... B

Ramper/Voler ou Nager vers le bas . . . . . .Shift + B
Utiliser arme . . . . . .Z
Activer . . . . . .A
Sélectionner arme . . . . . .Shift + Bouton C Gauche
Sélectionner article de l'inventaire . . . . . .Shift + Bouton C Droite
Utiliser article de l'inventaire . . . . . .Shift + A

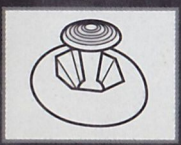




La manette de la Nintendo 64 contient un levier de contrôle qui utilise un système analogique pour la lecture des angles et de la direction de ses mouvements. Un tel système permet un contrôle dont la subtitlité dépasse de loin celle d'une manette conventionnelle.

Quand vous mettez la console en marche (ON), prenez soin de bien laisser le levier de contrôle à sa position neutre sur la manette.

Si le levier de contrôle est tenu à un certain angle (comme le montre l'illustration de gauche) lors de la mise en marche, cette position deviendra la position neutre et les jeux utilisant le levier de contrôle ne fonctionneront pas correctement.



Pour régler la position neutre une fois que le jeu a commencé, lâchez le levier de contrôle pour lui permetre de retourner à sa position centrale (comme sur l'illustration de gauche) et appuyez sur START tout en appuyant sur les boutons L et R.

Le levier de contrôle est un instrument de précision. Prenez garde de ne pas renverser de liquides dessus et ne pas y insérer d'objets étrangers.

ETAT DU JOUEUR

Les fenêtres d'état situées en bas de l'écran fournissent des informations vitales.

La fenêtre de gauche fait état de votre Santé et de vos Munitions. Vous commencez la partie avec une Santé de 100, et vous mourez lorsqu'elle descend en dessous de 0. Si elle chute en dessous de 30, l'indicateur clignote en rouge pour vous avertir. L'indicateur de Munitions affiche les munitions qu'il vous reste pour l'arme courante.

La fenêtre de droite affiche votre Inventaire et vos Clés. L'Inventaire vous fournit des indications sur l'article sélectionné, et vous précise s'il est activé ou non. De nombreux objets ne peuvent être utilisés qu'un nombre limité de fois (un article devient jaune lorsqu'il s'épuise). Les Clés que vous avez trouvées apparaissent sous la forme de voyants de couleur correspondante : rouge, bleue ou jaune.

Les armes dont vous disposez sont affichées dans l'espace qui sépare les deux fenêtres.

Dans les parties multijoueurs, ces informations sont présentées de manière légèrement différente. Dans une partie Coopérative, les informations occupent le bas de l'écran. On trouve de gauche à droite : la Santé, les Munitions restantes pour l'arme sélectionnée, et l'Article sélectionné. Dans une partie Dukematch, votre Santé est affichée en haut à droite de votre écran, vos munitions en bas à gauche, et votre équipement en bas à droite. Le nombre de Tués que vous avez enregistré figure dans le coin supérieur droit.

JOUER À DUKE NUKEM

Vous êtes Duke Nukem, et votre mission est simple : sauver la Terre (et tout spécialement ses gonzesses) des immondes aliens menaçants. Vous êtes confronté dans chaque niveau à de nouveaux ennemis et de nouveaux défis dont vous devrez venir à bout pour progresser. L'invasion alienne est orchestrée par des créatures répugnantes aux pouvoirs terrifiants, et votre but ultime est de trouver ces monstres et d'éparpiller leurs restes. Les informations qui suivent devraient vous aider à accomplir votre tâche.

Vous trouverez peut-être sur votre chemin les éléments suivants :

PORTES

La plupart des portes s'ouvrent lorsqu'on avance vers elles et qu'on appuie sur le bouton Activer (A par défaut). Certaines sont verrouillées à l'aide de clés de couleur que vous devrez trouver. La clé rouge ouvre la porte rouge, et ainsi de suite. D'autres portes ne s'ouvriront que si vous appuyez sur un interrupteur situé sur un mur proche, découvrez la combinaison du cadenas qui les ferme ou passez sur une zone sensitive.

ZONES MOBILES

Si les ascenseurs (que vous activerez avec le bouton A) servent à passer d'un étage à un autre, les autres zones mobiles sont plus dangereuses. Les métros peuvent vous faire circuler à grande vitesse, mais mieux vaut ne pas se trouver sur leur passage. Les engrenages et les plates-formes peuvent tourner sur eux-mêmes pour vous écraser ou vous projeter au loin. Attention où vous mettez les pieds.

TELEPORTEURS

Vous pouvez reconnaître une zone de téléportation à son sol et son plafond lumineux. Sautez dedans et vous serez transporté dans un autre téléporteur du même niveau. Tous les téléporteurs fonctionnent dans les deux sens, ce qui vous permet de circuler facilement. Soyez cependant prudent : vos ennemis peuvent également les emprunter.

DANGERS

Vous trouverez sur votre chemin des miradors, de l'ectoplasme toxique, des déchets nucléaires, des feux dévastateurs, des tonneaux explosifs, des alarmes retentissantes, des fils de détente, des éclairs de foudre, des jets de vapeur, et même de l'huile bouillante. Bien évidemment, tout ceci est à fuir comme la peste.

FISSURES

Soyez attentif aux fissures dans les murs. Si vous les faites exploser, vous aurez accès à de nouvelles zones du niveau et découvrirez des secrets cachés. Dans certains cas, tirer sur des conduites de gaz ou des extincteurs peut produire le même effet.

GONZESSES CAPTIVES

Kidnapper les gonzesses terriennes fait partie du plan diabolique des aliens. Vous devez trouver ces innocentes victimes et les délivrer avant qu'il ne soit trop tard. Avancez simplement vers la captive et appuyez sur le bouton Activer (A par défaut).

SECRETS

Chaque niveau recèle moult secrets à découvrir. Recherchez des interrupteurs, des zones sensitives, des portes et des tunnels cachés, ainsi que des murs factices. Une zone secrète abrite de l'équipement, des gonzesses, ou simplement plus d'ennemis.

TERMINER UN NIVEAU

A chaque niveau, on découvre un gros bouton Duke Nukem rouge. Appuyez dessus pour terminer le niveau. Vous obtiendrez ainsi le nombre d'ennemis tués, de gonzesses sauvées, et de secrets découverts.

LES ARMES DE DUKE

Duke Nukem a plus d'une arme dans son arsenal. Vous commencez un nouveau niveau avec seulement deux d'entre elles : votre pistolet et votre coup de pompe. Vous pouvez passer d'une arme à l'autre avec le bouton de sélection des armes (le bouton D Gauche par défaut). Vous trouverez d'autres armes rechargeables avec les munitions éparpillées sur tout le niveau. Chaque arme a un type de munitions spécifique. Exemple : si vous trouvez un chargeur de pistolet, vous ne pouvez pas l'utiliser avec le fusil à canon scié.

LE «COUP DE POMPE» DE DUKE

Vous pouvez l'utiliser pour botter les fesses de vos ennemis. Vous ne serez jamais à court de munitions pour cette arme, mais si c'est la seule qui vous reste, c'est que vous avez de gros ennuis !

PISTOLET

C'est un pistolet rapide qui provoque de légers dégâts. Il vous faudra tirer plusieurs fois pour tuer la plupart de vos ennemis, et il n'est pas vraiment efficace contre les grosses créatures. Il se recharge après 12 coups. Bien que cela se fasse automatiquement, votre pistolet sera inutilisable pendant quelques secondes. Vous pouvez emporter au maximum 192 balles, et chaque chargeur en comporte 12. Les pistolets que vous trouverez disposent de 48 balles.

Si vous avez de la chance, vous trouverez peut-être de puissantes balles dum-dum pour votre pistolet. Un chargeur dum-dum contient aussi 12 balles, mais celles-ci causent beaucoup plus de dégâts. Utilisez-les avec prudence. Vous pouvez emporter jusqu'à 36 balles dum-dum avec vous. Si vous en trouvez, votre pistolet en sera automatiquement chargé jusqu'à ce que vous n'en ayez plus, puis reviendra ensuite aux balles ordinaires.

FUSIL À CANON SCIE

Le fusil à canon scié est bien plus puissant que le pistolet, mais doit être rechargé après chaque coup. Pour cela, il suffit de le réarmer, ce qui est plus rapide que pour un pistolet. Le fusil à canon scié peut régler leur compte à vos ennemis les plus faibles en une seule fois. Vous pouvez emporter un maximum de 50 cartouches, et chaque boîte que vous trouverez en contient 10. Si vous trouvez un fusil, il sera accompagné de 10 cartouches. Si vous récupérez celui d'un Porcoflic, les munitions qui l'accompagnent dépendent du nombre de coups précédemment tirés par le Porcoflic.

Plus loin dans le jeu, vous trouverez peut-être des cartouches explosives pour le fusil. Elles sont aussi en boîtes de 10, et vous ne pouvez en emporter plus de 20 à la fois. Elles font de sérieux dégâts. Soyez prudent quand vous les utilisez dans des lieux exigus, car vous risquez d'être pris dans l'explosion. Si vous en découvrez, elles seront automatiquement chargées dans le fusil, et ce jusqu'à ce qu'elles s'épuisent et que vous reveniez aux munitions normales.

MITRAILLETTES

Ces armes à tir rapide vous permettront de vous débarrasser de plusieurs ennemis à la fois. Faites cependant attention : ces armes tirent très rapidement et consomment beaucoup de munitions. Vous pouvez emporter jusqu'à 400 balles pour la mitraillette, et chaque chargeur que vous trouverez comporte 100 balles. Si vous trouvez une mitraillette, elle sera accompagnée de 100 balles.

LANCE-GRENADES

C'est l'une des armes les plus puissantes des premiers niveaux, qui permet de lancer des grenades explosives sur de longues distances. Elles rebondissent habituellement sur un mur avant d'exploser, mais si elles heurtent une cible, elles se déclenchent immédiatement : soyez donc prudent. Elles explosent avec suffisamment de force pour affecter tout ce qui se trouve dans les parages. Pour envoyer vos grenades plus loin, visez vers le haut avant de tirer. Vous pouvez porter un maximum de 48 grenades, et chaque boîte de munitions que vous trouverez contient 12 grenades. Si vous trouvez un lance-grenades, il sera accompagné de 12 grenades.

GRENADES TELECOMMANDEES

Cette arme est idéale pour tendre des pièges. Lorsque vous l'utilisez, Duke lance la grenade devant vous. Si vous maintenez la gâchette enfoncée plus longtemps, la grenade ira plus loin. Vous visualiserez alors le détonateur. Pour faire exploser la grenade, appuyez de nouveau sur le bouton Z. Il n'y a pas de limite à la portée du détonateur : vous pouvez vous situer de l'autre côté du niveau et faire sauter votre grenade. Pour utiliser plus d'une grenade à la fois, sélectionnez une arme différente, puis re-sélectionnez les grenades télécommandées. Vous pourrez alors en lancer une autre. Vous pouvez emporter jusqu'à 50 grenades, et elles se ramassent par paquets de 5.

REDUCTEUR/EXTENSEUR

Vous devrez subtiliser cette arme étrange aux aliens. Son usage est double, en fonction du cristal dont vous la chargez. En mode Réducteur, elle réduit la taille de vos ennemis pendant les quelques secondes qu'il vous faut pour les piétiner. Si vous ne les écrasez pas à temps, ils reprendront leur taille normale et continueront leur attaque. En mode Extenseur micro-ondes, elle augmentera la taille de votre ennemi jusqu'à ce qu'il soit cuit à point et qu'il explose.

Vous pouvez porter jusqu'à 66 coups en mode Réducteur, dont les recharges de cristaux contiennent 6 coups. En mode Extenseur, le nombre de coups maximum est de 99, soit trois cristaux de 33 coups chacun. Vous trouverez cette arme sous deux formes : un réducteur chargé de 6 coups sans cristal extenseur, ou un Extenseur chargé de 33 coups sans cristal réducteur. Remarque : certains ennemis surpuissants semblent insensibles aux effets de leurs propres armes, tenez-vous donc sur vos gardes.

LANCE-MISSILES

Cette arme d'épaule est parfaite pour mater vos ennemis à distance. Quand le missile fait mouche, il a assez de force pour détruire tout un tas de méchants. Cette arme détruit en un seul coup direct tous les ennemis, à l'exception d'une grosse créature. Vous ne pouvez porter que 50 missiles à la fois, qui se présentent par cinq. Si vous trouvez un lance-missiles, il est accompagné de 5 missiles.

Plus avant dans le jeu, vous trouverez peut-être des missiles à détecteur de chaleur. On les trouve aussi par 5, mais leur nombre est limité à 25. Un missile de ce type se dirige vers la cible la plus proche, même si elle cherche à l'éviter. Si vous en trouvez, votre lance-missiles en sera automatiquement chargé jusqu'à ce que vous n'en ayez plus. Vous repasserez alors aux missiles normaux.

BOMBE A EXPLOSION LASER

Vous pouvez placer cet engin stratégique sur un mur plat. Au bout de deux secondes, un rayon laser rouge sera projeté sur le mur opposé. Tout ce qui intercepte le rayon déclenchera une puissante décharge directionnelle. Ne restez pas dans les parages une fois que vous les avez posées ! Elles sont idéales pour tendre des pièges et poser des barrières. Vous n'en trouverez qu'une seule à la fois, et vous pouvez en transporter 10 au maximum.

CANON A PLASMA

L'arme suprême, tout spécialement conçue par le Pentagone pour la lutte contre les aliens. Ce fusil puissant peut être utilisé de deux manières : soit en tirant au coup par coup, soit en laissant l'énergie s'accumuler en maintenant la gâchette pour libérer une boule dévastatrice de plasma surchargé. Plus vous maintenez la gâchette enfoncée longtemps, et plus le coup sera important. Les ennemis touchés par cette arme seront simplement vaporisés. Vous pouvez emporter 99 coups au maximum, chaque cellule de plasma en contenant 33. Si vous trouvez un canon à plasma, il sera accompagné de 33 coups.

ARTICLES

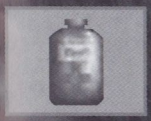
Pour ramasser les articles, il vous suffit de passer dessus. Si vous ne parvenez pas à ramasser un article, c'est que vous ne pouvez pas encore l'utiliser. Exemple, vous ne pouvez pas ramasser une trousse de soins si votre Santé est à 100. Les articles se divisent en deux catégories : les bonus et les articles de l'inventaire.

BONUS

Ces articles sont utilisés dès que vous les ramassez, et ne peuvent être stockés.

PETITE TROUSSE DE SOINS

Vous donne instantanément 10 de Santé, sans que vous ne puissiez dépasser 100.



GRANDE TROUSSE DE SOINS

Vous donne instantanément 30 de Santé, sans que vous ne puissiez dépasser 100.

PECHE D'ENFER

Vous donne instantanément 50 de Santé, sans que vous ne puissiez dépasser 200.

ARMURE

Vous protège des attaques en ralentissant le rythme auquel vous subissez les dégâts. Vous pouvez visualiser l'état de votre armure dans l'inventaire.

ARTICLES D'INVENTAIRE

Duke peut ramasser divers articles utiles. Contrairement aux bonus, vous devez sélectionner ces articles pour les utiliser. Vous pouvez circuler dans l'inventaire à l'aide des boutons D Gauche et Droite. Une fois l'article sélectionné, vous pouvez l'utiliser en appuyant sur le bouton L. Certains articles ne peuvent être activés que dans des circonstances précises, et non par vous.

TROUSSE DE SOINS PORTABLE

Une grande trousse de soins blanche. Elle peut fournir un maximum de 100 de Santé supplémentaire. Lorsque votre Santé est descendue trop bas, utilisez-la pour gagner jusqu'à 100 de Santé. Ce que vous avez pris est soustrait du total du Kit.

VITAMINE X

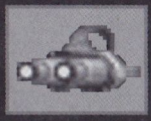
Un petit article qui ressemble à un flacon de pilules. Son utilisation permet à Duke de courir plus vite, mais aussi d'avoir un coup de pompe plus vigoureux. Sa durée de vie est cependant limitée, et ses effets ne peuvent être arrêtés une fois activés. Lorsqu'ils disparaissent, il vous faut trouver un autre flacon.

HOLODUKE

C'est une petite image translucide de Duke. Cet Holoduke a pour but de tromper vos adversaires (vos ennemis ou vos amis). Une fois activé, un double de vous-même apparaît à l'endroit où Holoduke a été activé. Il ne se déplace pas ni ne tire, mais se contente de rester en place. C'est un leurre parfait dans les parties DukeMatch, car vos ennemis se précipiteront sur lui s'il est plus proche d'eux que vous ne l'êtes. Sa durée de vie est limitée, mais il peut être activé et désactivé. Une fois épuisé, vous devrez en trouver un autre.

FUSEE DORSALE

Elle ressemble à un sac à dos argenté, et permet à Duke de voler à peu près partout. Sa durée de vie est limitée, mais elle peut être activée et désactivée. Remarque : si elle s'épuise alors que Duke vole haut, sa chute pourrait être mortelle. Une fois activée, la fusée dorsale se dirige à l'aide des boutons Sauter (pour monter) et Ramper (pour descendre) ou Utiliser article de l'inventaire pour la désactiver.



LUNETTES À INFRAROUGE

Les lunettes à infrarouge vous permettent de voir dans les zones sombres en faisant tout paraître plus clair. Leur durée de vie est limitée, mais elles peuvent être activées ou désactivées.

SCAPHANDRE

Il a l'apparence d'un sac à dos jaune-orange accompagné de deux bouteilles d'oxygène. Sa durée de vie est limitée, et il s'active dès que vous entrez dans l'eau. S'il s'épuise alors que vous êtes encore dans l'eau, Duke commencera à subir des dégâts. Utilisez les boutons Sauter et Ramper pour nager vers le haut ou vers le bas.

BOTTES DE PROTECTION

Ces bottes vous protègent des dangers comme l'ectoplasme radioactif qui s'écoule dans les égouts de plusieurs niveaux. Elles sont automatiquement activées lorsque vous entrez en contact avec l'ectoplasme. Elles ont une durée de vie limitée. Lorsqu'elles sont épuisées ou que vous ne les portez pas, vous êtes vulnérable aux effets de l'ectoplasme.

PASSES MAGNETIQUES

Il existe trois types de passes magnétiques différents : rouge, jaune, et bleu. Chaque type de passe ouvre des portes verrouillées de la couleur correspondante. Pour les utiliser, il suffit d'avancer vers une porte et d'appuyer sur le bouton Activer (A par défaut).

ENNEMIS

Duke Nukem rencontrera les ennemis ci-après au cours de parties. Comme vous pouvez vous y attendre, les plus dangereux sont gardés pour les niveaux les plus difficiles.

SOLDAT D'ASSAUT

Les Soldats d'assaut font partie de la première vague offensive contre la Terre. Ils sont de couleur brunâtre et portent des vestes bleues. Ils ont des pistolets laser, et peuvent lancer des attaques aériennes grâce à leurs fusées dorsales. Bien que peu protégés, certains soldats se montrent très résistants aux blessures. Lorsqu'ils meurent, ils laissent parfois tomber des chargeurs de pistolet dont vous pouvez vous emparer.

CAPITAINE D'ASSAUT

Ces ennemis ressemblent aux Soldats, si ce n'est qu'ils portent un mini-téléporteur au poignet (un PITD) qui leur permet de se déplacer dans la limite de son rayon d'action. Cet instrument, utilisé comme arme d'assaut, leur permet de lancer des attaques surprises contre leurs cibles humaines. Lorsque ces Capitaines disparaissent, il arrive qu'ils laissent tomber des chargeurs de pistolet dont vous pouvez vous emparer.

PORCOFLICS

Les Porcoflics sont des agents aliens mutés dont le rôle est de supprimer l'opposition humaine résiduelle et de diriger les nouveaux centres du pouvoir alien sur Terre. Leur apparence distinctive de porc et leur agressivité les rendent faciles à repérer, mais durs à vaincre. Ils brandissent des fusils à pompe et recourent à l'attaque surprise au sol. Ils ne tolèrent pas la présence des humains, et entrent dans une rage folle rien qu'à l'odeur humaine. L'armure protectrice qu'ils portent sous leur uniforme accroît leur résistance. Lorsqu'ils meurent, ils peuvent indifféremment laisser tomber leur pistolet ou leur fusil à pompe.

VEHICULE DE PATROUILLE DE RECONNAISSANCE

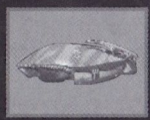
Ce véhicule de reconnaissance anti-gravité à la fois maniable et mortel est conduit par des Porcoflics spécialement entraînés à maintenir la mainmise alienne dans les zones de résistance humaine. Le mode d'attaque de ce véhicule est le mitraillage en rase-mottes par des canons laser embarqués. Les pilotes sont protégés par un mécanisme d'éjection automatique qui entre en action quelques millisecondes avant un impact dans le cas où le véhicule s'écraserait au sol.

CERVOCTUPLE

Le gros cerveau et la vision trifocale spécialisée de cet alien en font une arme redoutable contre toute vie terrestre. Son attaque prend la forme d'un puissant rayon d'énergie mentale qu'il lance contre sa proie pour l'affaiblir et la désorienter. Et si la victime ne succombe pas immédiatement, les dents tranchantes comme des couteaux du Cervoctuple sont là pour finir le travail. Le Cervoctuple préfère les endroits sombres et isolés d'où il lance ses attaques. Son immense pouvoir mental est compensé par un corps sans protection, quoi que dur et couvert d'une peau épaisse semblable à du cuir.

EXTERMINATEUR

Toutes mitraillettes dehors et sous la protection d'une armure, l'Exterminateur est toujours rapide quand il s'agit de se débarrasser de ce qui reste d'opposition humaine. S'il s'approche suffisamment, il peut également vous cracher de l'acide dessus. Ses pattes arrières surpuissantes lui permettent de bondir partout et surtout là où un Duke sans méfiance ne l'attend pas... Gardez donc l'œil ouvert.
L'Exterminateur peut laisser tomber sa mitraillette ou des munitions pour cette arme lorsqu'il disparaît.



SENTINELLE MÉCANIQUE

La mort mécanique, c'est la meilleure définition que l'on puisse donner de ces chiens de garde aliens volants. Le temps d'entendre le sifflement suraigu qui caractérise le démarrage de leur système anti-gravité, il est probablement déjà trop tard. La sentinelle entrera rapidement en collision avec sa cible et déclenchera une puissante explosion. Aux dernières nouvelles, ils auraient été équipés de microprocesseurs défensifs.

COMMANDANT D'ASSAUT

Le Commandant d'assaut sait se servir de son poids une fois son système anti-gravité engagé. A distance, il tire des missiles mortels à partir de son appendice caudal situé sous son dispositif anti-gravité.

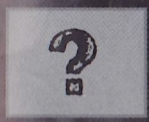
ECTOPLASME PROTOZOÏQUE

Il sort de son œuf doté d'un système nerveux primaire et avec une seule idée en tête : vous aspirer le cerveau par le nez avant de vous laisser choir sur le sol en un tas inanimé. L'Ectoplasme protozoïque vous glisse entre les doigts, sait étirer son corps élastique du sol au plafond, puis grimpe dans la jambe de votre pantalon pour se coller à votre visage. Descendez-le avant qu'il ne vous descende.

MONSTRES ALIENS

Ces monstres vicieux n'ont qu'un seul rôle : défendre leurs maîtres aliens jusqu'à la mort. Ils peuvent supporter un nombre incroyable de blessures avant de succomber, se déplacer très rapidement, sauter très haut, et vous déchiqueter de leur dents quand vous êtes à leur portée. Et pour couronner le tout, il paraîtrait que ces affreuses bêtes auraient la possibilité d'émettre des rayons réducteurs.

Les personnages suivants n'apparaîtront qu'une seule fois dans chaque aventure. Ils sont peu nombreux mais extrêmement puissants, il vous faudra donc être TRES méfiant. Des rumeurs inquiétantes racontent que les aliens seraient parvenus à cloner ces horribles monstres, et les tuer une seule fois ne sera peut-être même pas suffisant.

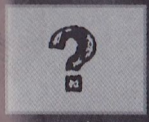


LE SEIGNEUR DE GUERRE

L'impressionnant Seigneur de guerre commandes aux forces aliennes sur Terre et fait trembler le sol sous ses pas. Son rugissement assourdissant résonne aux alentours tandis que son artillerie à tir rapide et ses mortiers déchiquettent votre corps. On ne lui connaît aucun point faible... Seule l'attaque incessante permettra à Duke de prendre le dessus.

LE SUZERAIN

On ne sait pas grand-chose de cette arme alienne bactériologique, si ce n'est qu'elle peut lancer des missiles puissants à partir des deux tubes implantés dans son dos massif. Le comportement du Suzerain et ses faiblesses sont absolument inconnus à l'heure actuelle.



L'EMPEREUR CYCLOÏDE

Le chef suprême des forces aliennes. Aucun être humain n'est parvenu à s'approcher suffisamment pour l'observer sans en mourir. Soyez EXTREMEMENT prudent.

SUPPORT TECHNIQUE

SERVICE CLIENTS

Chère cliente, cher client :

Nous vous remercions d'avoir choisi l'un de nos produits.

Vous désirez une aide pour avancer dans le jeu, connaître les astuces, les codes et les solutions, mais aussi obtenir des infos sur les nouveautés de GT Interactive ?
Vous voulez découvrir des jeux et des concours ? Découvrez-les immédiatement (24h/24 et 7j/7) en nous appelant au **08 36 68 14 11***, ou bien en vous connectant sur le Minitel **36 15 GT Interactive*** ou bien en vous connectant sur le site Web **http : // www.gtinteractive.com**.

08 36 68 14 11*
36 15 GT Interactive*
http : // www.gtinteractive.com

(* 2,23 F la minute)

CREDITS

DUKE NUKEM 64

Développé par	Eurocom Entertainment Software
Produit par	Rick Raymo
Programmation	Ashley Finney
	Simon Mills
Infographie	Nick Dry
	Andy Bee
	Adrian Mannion
	Paul Gregory
	Rob Benton
	Darren Hyland
	Steve Bamford
Cartes	Bill Beacham
	Kevin Harvey
Audio	Neil Baldwin
	Steve Duckworth
Chefs de projet	Hugh Binns
	Bill Beacham
Contrôle qualité	Michael Botham
	Aaron Jenkins
	Andy Collins
	Kevin Holt
GT (Europe) Chef de projet	Rob Letts
Localisation européenne	Cara McMullan
Localisation française	Noëlle Béronie
	Loca Motion
Manuel	Nic Lavroff
	Bill Beacham
Voix de Duke Nukem (U.K.)	Jon St. Jon
Voix de Duke Nukem (France)	Michel Roy
Remerciements spéciaux	Paul Bates
	Tim Rogers
	Mat Sneap
	Mr Whipple et le Club Mario
	Ken Silverman
	Todd Replogle
	Scott Miller
	George Broussard
	Tony Kee
	Dan Harnett
	Max Taylor
	Stew Kosoy
	Graeme Boxall
	Jim Tripp

DUKE NUKEM 3D
EQUIPE 3D REALMS

Concept original	Todd Replogle
	Allen H. Blum III
Producteur/réalisateur	Greg Malone
Producteur exécutif	George Broussard
Intégration moteur	Ken Silverman
Programmation du jeu	Todd Replogle
Moteur, outils 3D	Ken Silverman
Mode Multijoueurs/Programme d'installation	Mark Dochtermann
Conception des cartes	Allen H. Blum III
	Richard Gray
Modélisation 3D	Chuck Jones
	Sapphire
Graphismes	Dirk Jones
	Stephen Hornback
	James Storey
	David Demaret
	Douglas R. Wood
Moteur son	Jim Dose
Développement Son et musique	Robert prince
	Lee Jackson
Producteur audio	Knockin' Boots
Voix	Michel Roy

CONTRAT DE LICENCE POUR L'UTILISATEUR FINAL

LISEZ ATTENTIVEMENT CE QUI SUIT. L'UTILISATION DE CE PROGRAMME IMPLIQUE L'ACCEPTATION DES TERMES DU PRESENT CONTRAT DE LICENCE. SI VOUS N'ACCEPTEZ PAS CES CONDITIONS, VEUILLEZ RETOURNER SANS DELAI CE CD-ROM DANS SON EMBALLAGE D'ORIGINE A L'ENDROIT OU VOUS VOUS L'ETES PROCURE.

1. Licence. Le logiciel accompagnant le présent contrat de licence (Le "programme") et la documentation jointe font l'objet d'une licence entre vous et notre société, et sont soumis aux obligations de la présente licence. Si le programme est conçu pour être installé sur un disque dur, vous ne pouvez le faire que sur le disque d'un seul ordinateur et ne lancer le programme qu'à partir de ce disque dur. Vous ne devez pas effacer les copyrights ou autres informations concernant la propriété du programme d'origine. Vous pouvez transmettre tous les droits accordés dans la présente licence à une tierce personne à condition qu'elle lise et accepte ce contrat. Si un éditeur est intégré au programme, le présent contrat de licence est soumis aux conditions de la section 8 ci-dessous.
2. Restrictions. Le programme comporte des éléments soumis aux lois du copyright, des informations commerciales confidentielles et des éléments relevant du domaine de la propriété. Vous n'êtes pas autorisé à décompiler, modifier, pratiquer de l'ingénierie à rebours, désassembler ou reproduire le programme sans l'autorisation expresse de notre société. Vous n'êtes pas autorisé à louer, prêter, donner en licence ou distribuer le programme. Vous n'avez pas l'autorisation de transmettre le programme d'un ordinateur à un autre électroniquement ou sur un réseau.
3. Résiliation. Le présent contrat de licence est valable jusqu'à sa résiliation. Celle-ci peut intervenir à tout moment si vous détruisez le programme et sa documentation. Le présent contrat de licence est résilié de droit et sans préavis si vous enfreignez une des dispositions du présent contrat. A la résiliation, vous devez détruire le programme et sa documentation.
4. Garantie limitée du programme. Vous devez savoir que l'utilisation du programme et du support sur lequel il est enregistré est sous votre entière responsabilité. Le programme, sa documentation et son support sont fournis "TELS QUELS". Sauf disposition publique d'ordre contraire, GTIS garantit à l'acheteur de ce produit que le support sur lequel est enregistré le programme est exempt de défauts matériels et de fabrication dans des conditions d'utilisation normales pendant quatre-vingt dix (90) jours à compter de la date d'achat. La présente garantie est inapplicable dans le cas où le défaut résulterait d'un accident, d'un abus, d'une négligence ou d'une mauvaise utilisation. NOUS EXCLUONS EXPRESSEMENT TOUTE AUTRE GARANTIE , EXPLICITE OU IMPLICITE , INCLUANT MAIS NE SE LIMITANT PAS AUX GARANTIES CONCERNANT LA QUALITE MARCHANDE ET L'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER DU PROGRAMME. NOUS NE GARANTISSONS PAS QUE LE PROGRAMME RÉPONDRA À VOS ATTENTES. AUCUN CONSEIL, AUCUNE INFORMATION, QU'ILS SOIENT ORAUX OU ECRITS, DONNES PAR NOUS OU PAR N'IMPORTE LEQUEL DE NOS REPRESENTANTS LEGAUX, NE SAURAIT TENIR LIEU DE GARANTIE OU EN AUCUNE MANIERE ETENDRE LA PRESENTE GARANTIE. CERTAINS PAYS N'AUTORISENT PAS L'EXCLUSION DES GARANTIES IMPLICITES, ET PAR CONSÉQUENT LES EXCLUSIONS CI-DESSUS PEUVENT NE PAS VOUS CONCERNER.
5. Restriction de responsabilité. NOUS NE POURRIONS EN AUCUN CAS ETRE TENUS RESPONSABLE, MEME EN CAS DE NEGLIGENCE, DES DOMMAGES SPECIFIQUES, RELATIFS A DES INCIDENTS OU CONSEQUENTIELS RESULTANT DE L'UTILISATION OU DE L'INCAPACITE A UTILISER LE PROGRAMME OU SA DOCUMENTATION, MEME DANS LE CAS OU NOUS AURIONS ETE AVERTIS DE LA POSSIBILITE DE LA SURVENANCE DE TELS DOMMAGES. CERTAINS PAYS N'AUTORISENT PAS LA LIMITATION OU L'EXCLUSION DE LA RESPONSABILITE EN CAS DE DOMMAGES RELATIFS A DES INCIDENTS OU CONSEQUENTIELS, ET AINSI LES EXCLUSIONS MENTIONNEES CI-DESSUS PEUVENT NE PAS VOUS CONCERNER. L'étendue de notre responsabilité envers vous pour tous les dommages, pertes et mauvaise utilisation (mentionnés ou non dans le contrat) ne saurait en aucun cas excéder la somme que vous avez payée pour le programme.
6. Respect des lois et clauses particulières. Le présent contrat de licence est régi par et soumis aux lois de l'état de New York, Etats-Unis d'Amérique.Dans le cas où une des clauses du présent contrat de licence viendrait à ne plus être applicable légalement, le reste du contrat demeure valable.
7. Intégralité du contrat. Le présent contrat de licence représente l'intégralité du contrat entre les parties concernant l'utilisation du programme et de sa documentation.
8. Editeur et Variantes créées par l'utilisateur final.
   (a) Le programme comprend un éditeur. Cet outil vous permet de modifier le programme ou de créer de nouvelles Variantes à utiliser avec ce dernier. Ces modifications et ces Variantes peuvent être jouables ou non jouables. Un éditeur inclut des outils et des utilitaires. Un éditeur n'est pas un distributiel. Vous ne pouvez pas le copier librement sur serveur télématique (BBS), disque compact, disquettes ou tout autre support. Vous ne devez pas le commercialiser ou le reconditionner pour la vente.
   (b) A l'aide de l'éditeur, vous pouvez modifier ou améliorer le programme, et même créer de nouveaux niveaux (que l'on nomme collectivement des Variantes), soumis aux restrictions suivantes :
      i. Vos Variantes ne doivent fonctionner que sous la version complète et enregistrée du programme, et en aucun cas indépendamment ou sous un autre logiciel.
      ii. Vos Variantes ne doivent entraîner de modifications dans aucun fichier exécutable.
      iii. Vos Variantes ne doivent pas contenir de composantes diffamatoires, illégales, calomnieuses, susceptibles d'attenter à la vie privée ou publique d'une tierce partie, de marques, de travaux protégés par un copyright ou d'autres propriétés identifiables comme appartenant à une tierce partie.
      iv. Vos Variantes apparaissant en ligne doivent clairement mentionner sur l'écran initial, et ce pendant un laps de temps suffisant et au moins une fois par description : les noms et adresses Email de ses créateurs, et la citation suivante : "CE NIVEAU N'A PAS ETE CONCU NI GERE PAR GT Interactive Software,The WizardWorks Group, ou par aucune de leurs sociétés affiliées ou filiales."
      v. Vos Variantes ne doivent pas être commercialisées, mais distribuées gratuitement. Ni vous ni personne d'autre ne peut les vendre à quiconque, les exploiter commercialement de quelque manière que ce soit, ou faire payer à quiconque leur utilisation. Vous pouvez les échanger avec un autre utilisateur final à condition de ne pas les lui faire payer.
      vi. Lorsque vous distribuez ou autorisez la distribution de vos Variantes, vous nous accordez le droit irrévocable et non soumis aux droits d'auteur de les distribuer de quelque manière que ce soit.
      vii. Les interdictions et restrictions de la présente section s'appliquent à quiconque possède le programme ou l'une de vos Variantes.

Il est interdit d'effectuer des copies du programme sans autorisation. Le programme que vous avez acheté est l'aboutissement des efforts de nombreuses personnes qui gagnent leur vie grâce à sa diffusion légale. Ne faites pas de copies destinées à des personnes qui n'ont pas acquitté le droit de les utiliser.

Pour informer la Software Publishers Association du non respect de ces directives, appelez le 1-800-388-PIR8 ou écrivez à :

Software Publishers Association, 1101 Connecticut Ave., Suite 901, NW Washington, DC 20036, USA

Ce programme est protégé par les lois internationales en vigueur concernant le copyright.
Toutes les marques mentionnées dans ce manuel appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

GT Interactive Software (France)
26 Boulevard Malesherbes
75008 PARIS
FRANCE

Developed by
3D Realms

EUROCOM
ENTERTAINMENT SOFTWARE

Duke Nukem 3D™ © 19973D® Realms Entertainment. All Rights Reserved.
Published and distributed by GT Interactive Software Corp.
GT™ is a trademark and the GT Logo® is a registered trademark of
GT Interactive Software Corp. All other trademarks are the property
of their respective companies.