



MODE D'EMPLOI  
HANDLEIDING

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

**ocean**

*Williams*   
Williams Entertainment



**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.**

**WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO® - SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.**



DOOM™ is a trademark of id Software, Inc. Copyright © 1993 id Software, Inc. All Rights Reserved. All characters, images, likenesses and other elements depicted in DOOM™ are the property of id Software, Inc. Distributed under license from Williams® Entertainment Inc. Williams® is a trademark of WMS Games Inc. Distributed by Ocean under license from id Software, Inc. through Williams Entertainment Inc.

**LICENSED BY**



NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.



CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHÉZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM. DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET OUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.



## TABLE DES MATIERES

Lancer le jeu	03
Menu principal	04
L'histoire jusqu'à présent	05
But du jeu	07
Informations à l'écran	08
Messages/carte automatique	09
Fonctions du contrôleur	10
Portes, commutateurs, etc.	11
Achever une zone	13
Objets	14
Puissance de feu	15
Risques	18
Vitalité	19
Armure	20
Bonus de puissance	21
Reconnaissance de l'ennemi	23
Remerciements	28



LANCER  
LE JEU

**AVERTISSEMENT: Ne jamais insérer ni retirer une cartouche lorsque la console est allumée (On).**

## LANCER LE JEU

- Mettez votre Super NES™ hors tension (Off).
- Veillez à ce qu'un contrôleur soit branché dans le port #1 sur votre système Super NES™.
- Insérez la cartouche de jeu dans la fente sur le Super NES™. Appuyez fermement pour verrouiller la cartouche en place.
- Mettez l'appareil sous tension (On).
- Une fois l'écran titre disparu, vous vous trouvez au début du premier niveau. Appuyez sur Start pour appeler le menu principal.

CE PRODUIT N'EST PAS CONÇU POUR ÊTRE UTILISÉ  
AVEC LA SOURIS SUPER NES™, LE SUPER SCOPE  
SUPER NES™ OU DES ADAPTATEURS  
MULTI-JOUEURS SUPER NES™.



## UTILISATION DU MENU PRINCIPAL

Si vous appuyez sur **START** lorsque vous vous trouvez dans le jeu, le menu principal apparaît. Appuyez sur la flèche haut/bas sur le pavé directionnel pour déplacer l'icône symbolisé par un crâne sur la sélection désirée. Appuyez



**MENU PRINCIPAL**

ensuite sur le **bouton A** pour activer la sélection. Si vous êtes dans le jeu, vous pouvez appeler le menu principal à n'importe quel moment. Pour quitter le menu, appuyez à nouveau sur **START**. Le **bouton B** permet également de quitter le menu.

**RE-DEMARRER UN NIVEAU:** Utilisez cette fonction si les choses prennent une mauvaise tournure.

**NOUVEAU JEU:** Si vous voulez entrer dans l'action, sélectionnez cette fonction. Tout d'abord, DOOM™ vous demande de choisir le niveau de difficulté. Ensuite, DOOM™ vous demande de choisir le niveau auquel vous désirez démarrer. Pour atteindre les épisodes les plus difficiles, vous devez sélectionner un niveau de difficulté plus élevée. La force et la résistance des ennemis que vous rencontrez diffèrent à chaque niveau de difficulté.

### OPTIONS:

**EFFETS SONORES:** On ou Off (Avec ou Sans)

**MUSIQUE:** On ou Off (Avec ou Sans)

Appuyez sur le **bouton A** pour passer de On à Off.

Une fois la particularisation du jeu effectuée, appuyez sur **START**.



## L'HISTOIRE JUSQU'A PRESENT



Vous êtes un Marine, l'un des plus coriaces sur terre, endurci au combat et spécialement formé pour l'action. Il y a trois ans, vous avez agressé un officier supérieur pour avoir ordonné à ces soldats de tirer sur des civils. Lui et sa clique ont été envoyés à Pearl Harbor alors que vous étiez transféré sur Mars où sont installés les quartiers généraux de l'Union Aerospace Corporation. L'UAC est un conglomérat interplanétaire possédant des installations de rejet de déchets radioactifs sur Mars et ses deux lunes, Phobos et Deimos. Nulle âme qui vive à 80 millions de kilomètres à la ronde; votre travail consiste à avaler de la poussière et à regarder des films interdits aux moins de 18 ans dans la salle d'enregistrement.

Au cours des quatre dernières années, l'armée, le plus gros fournisseur de l'UAC, a utilisé les installations sur Phobos et Deimos pour conduire différents projets secrets et notamment, des recherches sur les voyages dans l'espace inter-dimensionnel. Ils ont réussi à ouvrir des voies de passage entre Phobos et Deimos, lançant quelques gadgets dans l'une des planètes pour les voir ressortir dans l'autre. Récemment, cependant, les passages sont devenus dangereusement instables. Les "volontaires" militaires empruntant ces passages ont, soit disparu, soit été frappés d'une étrange forme de folie dont les symptômes consistent à bafouiller des vulgarités et à matraquer tout ce qui bouge, entraînant une mort prématurée par explosion interne. La tâche consistant à reconstituer les corps des victimes pour les renvoyer chez eux est devenue un travail à plein temps. Les derniers rapports militaires indiquent que les recherches ont été interrompues mais que l'armée maîtrise parfaitement la situation.

Il y a quelques heures, Mars a reçu un message confus de Phobos. "Nous réclamons une assistance



# L'HISTOIRE JUSQU'A PRESENT

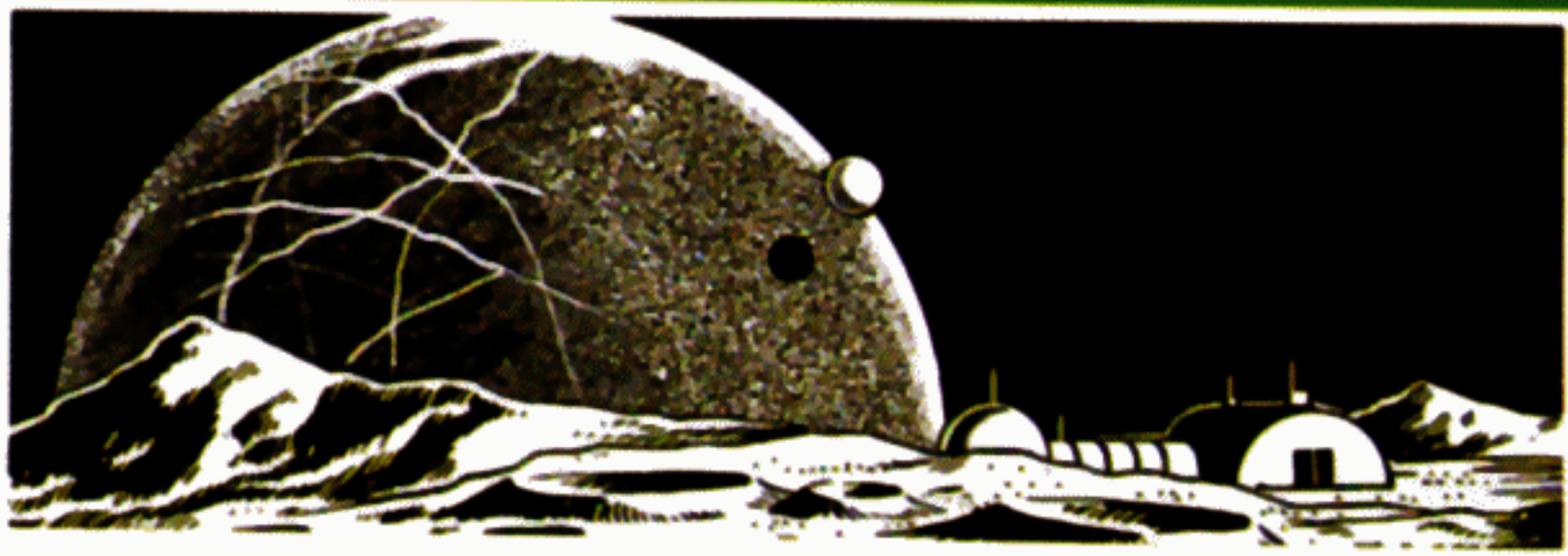


Vous êtes un Marine, l'un des plus coriaces sur terre, endurci au combat et spécialement formé pour l'action. Il y a trois ans, vous avez agressé un officier supérieur pour avoir ordonné à ces soldats de tirer sur des civils. Lui et sa clique ont été envoyés à Pearl Harbor alors que vous étiez transféré sur Mars où sont installés les quartiers généraux de l'Union Aerospace Corporation. L'UAC est un conglomérat interplanétaire possédant des installations de rejet de déchets radioactifs sur Mars et ses deux lunes, Phobos et Deimos. Nulle âme qui vive à 80 millions de kilomètres à la ronde; votre travail consiste à avaler de la poussière et à regarder des films interdits aux moins de 18 ans dans la salle d'enregistrement.

Au cours des quatre dernières années, l'armée, le plus gros fournisseur de l'UAC, a utilisé les installations sur Phobos et Deimos pour conduire différents projets secrets et notamment, des recherches sur les voyages dans l'espace inter-dimensionnel. Ils ont réussi à ouvrir des voies de passage entre Phobos et Deimos, lançant quelques gadgets dans l'une des planètes pour les voir ressortir dans l'autre. Récemment, cependant, les passages sont devenus dangereusement instables. Les "volontaires" militaires empruntant ces passages ont, soit disparu, soit été frappés d'une étrange forme de folie dont les symptômes consistent à bafouiller des vulgarités et à matraquer tout ce qui bouge, entraînant une mort prématurée par explosion interne. La tâche consistant à reconstituer les corps des victimes pour les renvoyer chez eux est devenue un travail à plein temps. Les derniers rapports militaires indiquent que les recherches ont été interrompues mais que l'armée maîtrise parfaitement la situation.

Il y a quelques heures, Mars a reçu un message confus de Phobos. "Nous réclamons une assistance





militaire immédiate. Une chose malfaisante sort des passages! Les systèmes informatiques sont devenus fous!". Le reste était incohérent. Peu de temps après ce message, Deimos disparut purement et simplement de l'espace. Depuis, il est impossible d'établir un contact avec l'une des lunes.

Vous et vos camarades, la seule troupe de combat à des millions de kilomètres à la ronde avez été envoyés d'urgence sur Phobos. On vous a donné l'ordre de boucler le périmètre de la base pendant que votre équipe pénétrait à l'intérieur. Pendant plusieurs heures, votre radio a capté les bruits du combat: coups de feu, hommes hurlant des ordres, cris, craquements d'os puis, finalement, le silence. Il semble que vos camarades soient morts.

## **A VOUS DE JOUER**

Les événements prennent une mauvaise tournure. Vous ne pourrez jamais quitter la planète seul. De plus, tout l'armement lourd a été pris par la troupe d'assaut, ne vous laissant armé que d'un simple revolver. Si seulement vous pouviez mettre la main sur une mitrailleuse à plasma ou même un simple fusil, vous pourriez en descendre quelques uns avant de succomber. Quelle que soit la chose qui a tué vos copains, elle mérite bien quelques plombs dans la carcasse. Vous mettez votre casque et sortez du module d'atterrissage. Avec un peu de chance, vous pourrez peut-être trouver des armes plus puissantes dans la station.

Alors que vous pénétrez l'entrée principale de la base, vous entendez des grognements d'origine animale dont l'écho se répercute à travers les couloirs distants. Ils savent que vous êtes ici. Vous ne pouvez plus faire marche arrière.



## BUT DU JEU

Bienvenu à DOOM™, une aventure de réalité virtuelle de la rapidité de l'éclair dans laquelle vous jouez le rôle du soldat de l'espace le plus coriace: une vraie machine à faire le vide. Votre mission consiste à vous ouvrir un passage jusqu'au niveau 22, l'holocauste infesté de monstres...et de survivre pour pouvoir raconter votre aventure, si possible.

Le jeu pour DOOM™ est assez simple. Il ne s'agit pas d'un jeu de rôle fastidieux mais d'un marathon de fusillades et d'action! De plus, vous n'avez pas besoins de réflexes super-humains pour gagner - l'IMPORTANT est que vous conserviez votre présence d'esprit. Pour vous évader de DOOM™, il vous faut à la fois de la jugeote ET un instinct de tueur.

### ACTION





## INFORMATIONS A L'ECRAN

DOOM™ vous fournit, à l'écran, les informations actualisées dont vous avez besoin pour survivre.

### 4 CARTES CLES



1

2

3

5

6



**1. MUNITIONS PRINCIPALES:** Vous indique, en gros chiffres, le nombre de coups restants dans l'arme que vous êtes en train d'utiliser.



**2. VITALITE:** Vous démarrez à 100% mais vous n'allez pas rester longtemps à ce pourcentage. A 0%, il faut recommencer. Faites un peu plus d'efforts la prochaine fois.



**3. VOTRE POIRE:** Ce portrait n'est pas simplement affiché pour la beauté du style. Au fur et à mesure que vous encaissez des coups, votre visage prend l'allure d'un hamburger cru.



**4. CARTES CLES:** Vous pouvez voir toutes les cartes que vous possédez. Elles sont de trois couleurs: rouge, jaune et bleue.



**5. ARMES:** Cette image vous indique l'arme à votre disposition.

**6. ARMURE:** Votre armure vous protège tant qu'elle dure. Vérifiez régulièrement son état car, une fois qu'elle disparaît, cela pourrait bien être aussi votre tour.



## MESSAGES

Vous trouverez souvent sur votre passage des objets de bonus et des objets maléfiques. DOOM™ vous indique ce que vous ramassez en imprimant un message en haut de l'écran de jeu.

## MESSAGES



## CARTE AUTOMATIQUE

Pour vous aider à vous repérer à travers DOOM™, vous êtes équipé d'un dispositif de carte automatique. En appuyant sur SELECT, vous remplacez votre vision normale par une carte (vue de dessus) de *tous les endroits que vous avez jusqu'à présent explorés*. La flèche verte vous représente ET les points représentent la direction dans laquelle vous regardez. Faites attention! Vous pouvez zoomer (d'avant en arrière) en appuyant sur X ou Y.



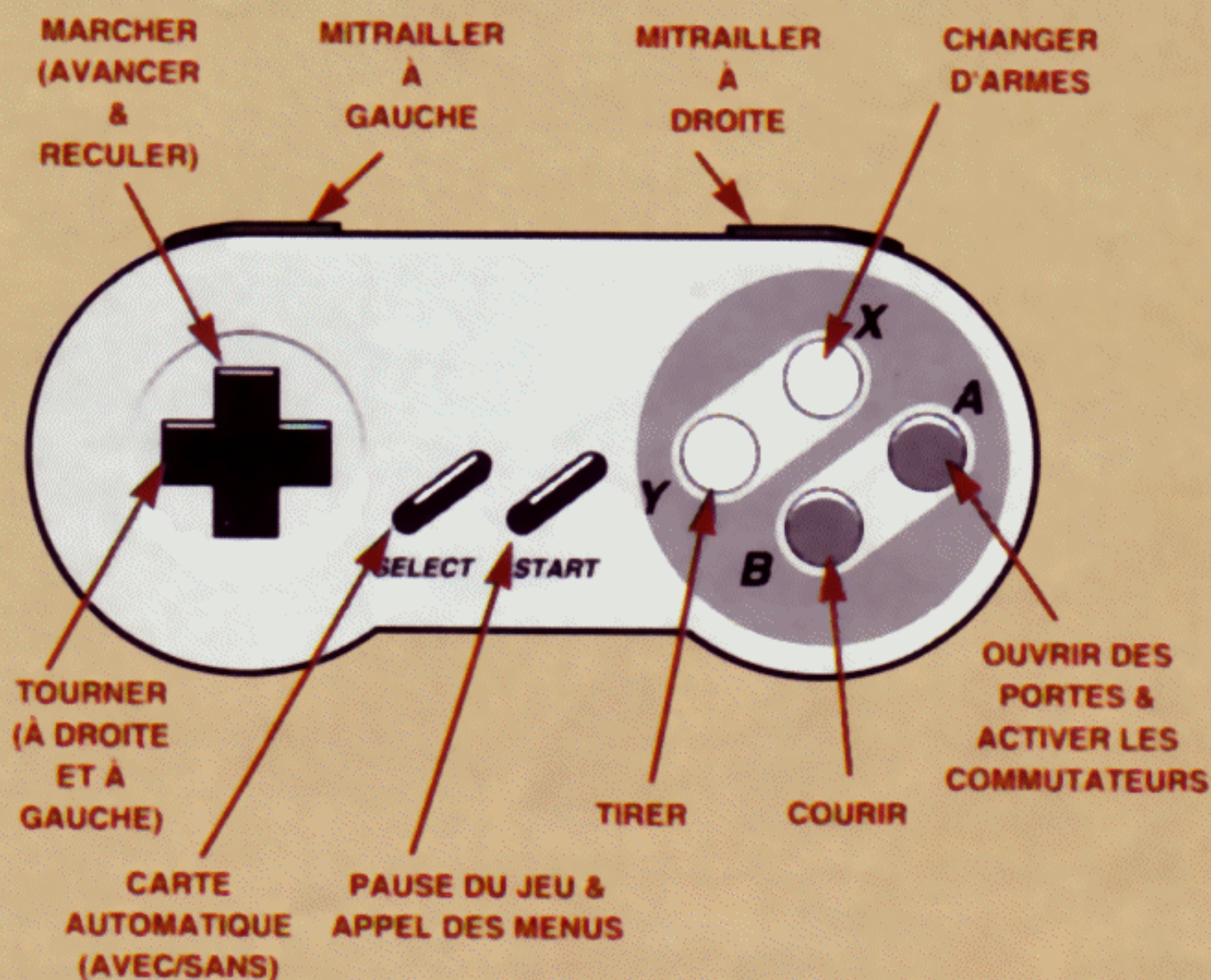
## CARTE AUTOMATIQUE

## COMMENT SE DEPLACER SUR LA CARTE AUTOMATIQUE

A l'aide du pavé directionnel, vous pouvez vous déplacer tout en observant la carte automatique. Soyez vigilants car ceci est dangereux - vous ne pouvez pas voir ni tirer sur les ennemis lorsque vous observez la carte automatique.



# CONTROLE DE L'ACTION



**CHANGER D'ARMES:** Le bouton X est toujours actif en mode Pause donc vous pouvez changer d'arme lorsque vous êtes attaqué.

**MITRAILLAGE:** Les boutons L & R vous permettent d'orienter votre tir vers la gauche ou la droite sans tourner. pattern left or right without turning.

**CONSEIL:** *Utilisez le mitraillage pour éviter les missiles dirigés contre vous!*

**COURIR:** Maintenez le bouton B enfoncé et appuyez sur le pavé directionnel pour courir.

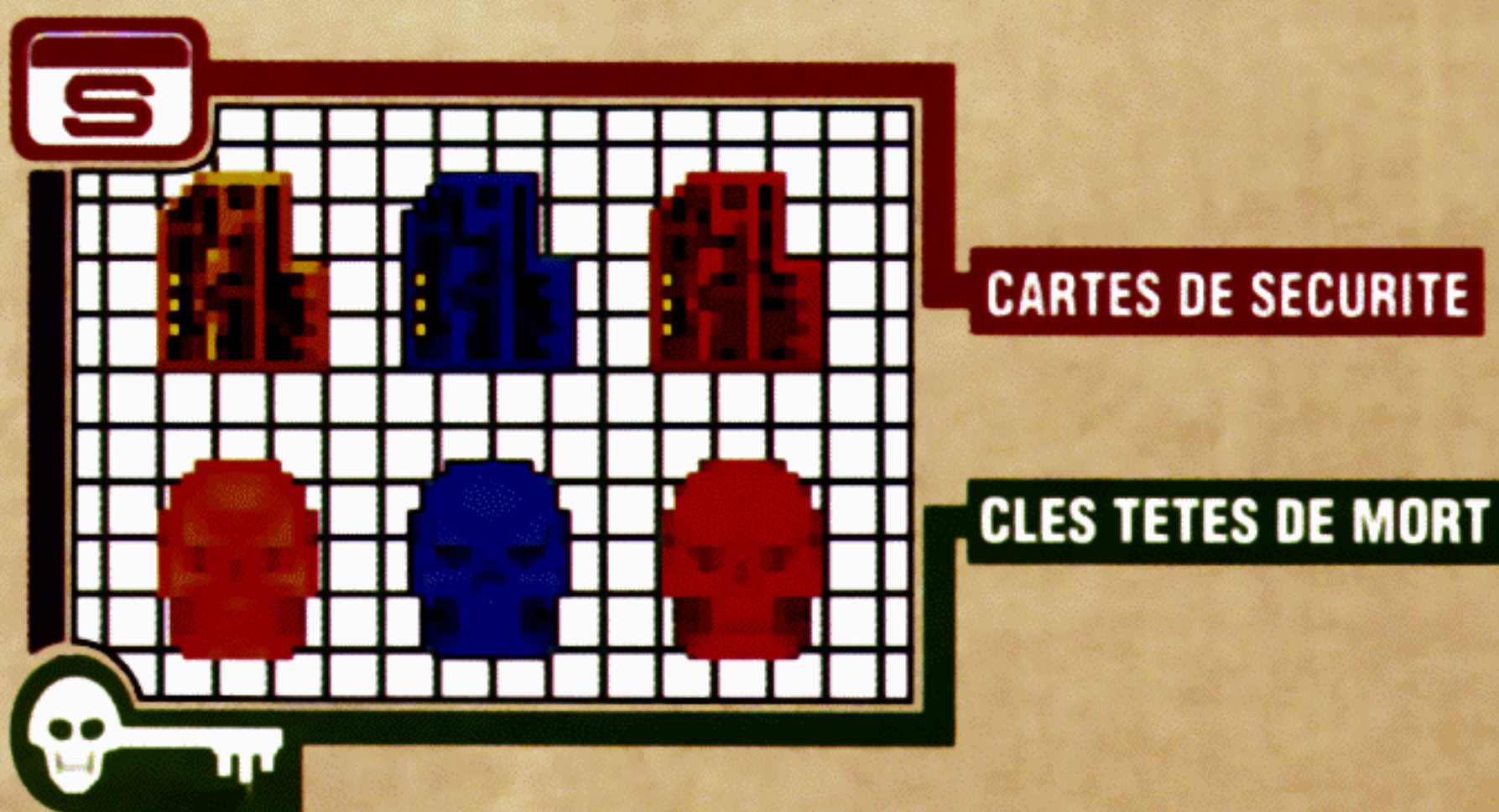
**RAMASSER DES OBJETS:** Pour ramasser un objet, marchez simplement dessus. Vous êtes intelligent - vous saurez si vous en avez besoin ou non.



## UTILISATION DES PORTES, DES COMMUTATEURS & DES ASCENSEURS

Pour ouvrir la plupart des portes et actionner les commutateurs, placez-vous juste devant et appuyez sur le **bouton A**. Une fois un commutateur correctement activé, un certain changement va s'opérer (une lumière s'allume, ou une poignée s'abaisse, etc.). Si le commutateur n'indique aucun changement après quelques essais, ceci signifie qu'il est probablement assigné à une tâche que vous ne pouvez pas encore accomplir.

### DES PORTES & DES COMMUTATEURS



**PORTES VERROUILLEES:** Certaines portes sont équipées de verrous de sécurité et, pour les ouvrir, vous avez besoin d'une carte de sécurité à codage couleur (rouge, jaune, bleue) ou d'une clé tête de mort. D'autres portes verrouillées sont actionnées par un commutateur sur le mur adjacent. Plutôt que de marcher jusqu'à la porte et de vous tenir devant, actionnez le commutateur.

**PORTES CACHEES:** Certaines portes sont cachées. Beaucoup d'entre elles peuvent être ouvertes en trouvant le commutateur. Dans certains cas, il vous suffit de marcher jusqu'au mur et d'appuyer sur le **bouton A**. Si vous trouvez une porte secrète, elle va s'ouvrir pour vous.



## COMMUTATEUR



Il y a des indices révélant la présence d'une porte secrète - un mur plus bas ou d'une couleur différente, une lumière clignotante sur le mur, etc.

**ASCENSEURS:** Vous allez rencontré des plates-formes qui montent et qui descendent. Certaines plates-formes fonctionnent en permanence alors que d'autres doivent être activées. Certaines détectent votre proximité et s'abaissent automatiquement. D'autres possèdent un commutateur à côté. Celles qui ne sont pas équipées d'un commutateur peuvent généralement être actionnées en marchant jusqu'à elles et en appuyant sur le **bouton A**.

**TELEPORTEURS:** Les téléporteurs sont identifiés par un carré gris ou rouge sur le sol. Pour utiliser un téléporteur, marchez sur le symbole.



## TELEPORTEUR



## ACHEVER UNE ZONE

A la fin de chaque zone de DOOM™, il y a une chambre de sortie, généralement indiquée par une porte spéciale ou un panneau "Exit" (sortie). Entrez dans cette chambre, appuyez sur l'interrupteur à l'intérieur pour quitter cette zone et poursuivre l'aventure. Une fois qu'une zone est complétée, un Ecran d'Accomplissement (Achievement Screen) résume vos performances: régions cachées découvertes, taux d'habileté, pourcentage de trésors découverts et le temps mis pour achever la zone.

### ACCOMPLISSEMENT DE NIVEAU



### VIE ETERNELLE APRES LA MORT

Si vous mourrez (vous serez peut-être plus chanceux la prochaine fois), vous re-démarrerez le niveau à partir du début. Le jeu se souvient de ce que vous possédiez au début du niveau; par conséquent, lorsque vous choisirez "restart level" (re-démarrer niveau), vous ne perdez rien de ce que vous avez accumulé au cours des niveaux précédents. Vous n'avez aucune limite de "vie", vous pouvez recommencer aussi souvent que vous êtes tué. Le niveau complet reprend du début. Les monstres que vous avez tués sont de retour, tout comme vous. Du déjà vu.



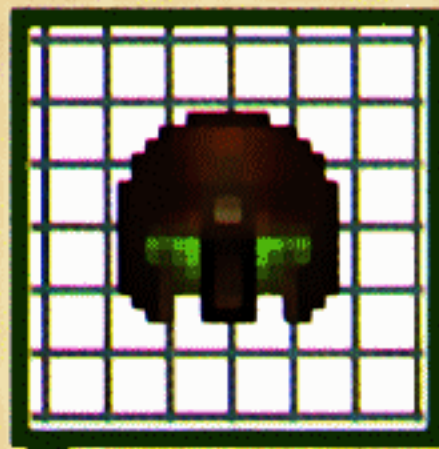
# OBJETS

Quelques objets provenant d'autres dimensions sont désormais disséminés un peu partout. Ils peuvent vous aider!



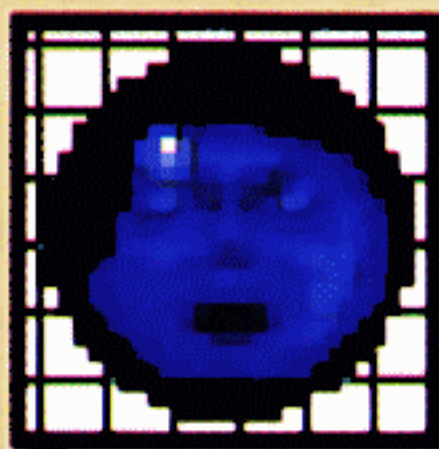
## POTIONS MAGIQUES

Vous donnent un petit coup de fouet, et vous permet même de dépasser le 100% normal.



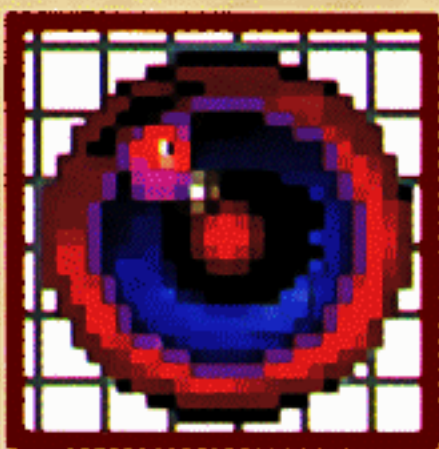
## ARMURE SPIRITUELLE

Vous fournit une petite protection supplémentaire en plus de votre armure normale.



## SPHERES D'ESPRIT

Des objets rares qui vous redonnent un grand pourcentage de vitalité. Un contact étroit avec l'une d'entre elles et vous vous sentirez en pleine forme!



## OBJECTS DE BRUME

Des globes étranges qui vous rendent difficile à détecter par les autres. Cependant, l'ennemi peut toujours vous voir si vous vous approchez trop près. Gardez vos distances et tirez. Durée: limitée dans le temps.



## OBJECTS D'INVULNERABILITE

Produits surnaturels qui vous immunisent contre tout. Plutôt cool, mais les effets ne sont pas éternels. Lorsque vous êtes invulnérable votre écran est blanc - votre punition pour être un dur à cuire. Durée: limitée dans le temps.



## PUISSANCE DE FEU

**ARMES:** Pour commencer, vous n'avez qu'un revolver et vos poings pour vous protéger. Lorsque vous passez sur une nouvelle arme, vous en êtes automatiquement équipé. Au fur et à mesure du jeu, vous devrez effectuer un choix parmi les armes que vous possédez.

Le **bouton X** permet de sélectionner les différentes armes.

**CONSEIL:** *Si l'action devient trop intense, vous pouvez effectuer une pause (**bouton Start**), puis utiliser le **bouton X** pour changer d'arme.*

**1. Le FIST (poing)** peut être utilisé pour frapper les ennemis du poing. Il sera toujours avec vous.

**2. Le PISTOL (revolver)** est votre arme militaire standard. Elle est toujours avec vous alors ne l'oubliez pas lorsque l'action devient chaude.

**3. Les SHOTGUNS (fusils)** ont un gros impact à bout portant et délivrent une généreuse volée de plombs à distance.



**4. La CHAIN SAW (tronçonneuse)** découpe la racaille comme du beurre mais vous devez vous approcher.





### 5. Les CHAINGUNS

(mitrailleuses à chaîne) dirigent une grande puissance de feu vers votre adversaire et lui fait danser le cha-cha-chaîne.



### 6. Les ROCKET LAUNCHERS

(lance-roquettes) lancent une roquette explosive qui peut pulvériser la racaille en un clin d'oeil.



### 7. Les PLASMA RIFLES

(mitrailleuses au plasma) tirent des rafales de plasma - capable de brûler le derrière des démons!



8. Les BFG 9000's sont la fine fleur de l'arsenal militaire. Idéal pour nettoyer une pièce entière des invités indésirables. Utilisez-les et vous vous ferez une idée par vous-même.



**TIR:** Pour utiliser une arme, pointez-la vers l'ennemi et appuyez sur le **bouton Y**. Si vous atteignez un des méchants, il est tué net. Ne vous en faites pas si l'ennemi est plus bas ou plus haut que vous. Si vous pouvez voir un monstre, vous pouvez l'atteindre.

**CONSEIL:** Déclenchez la panique parmi les démons en les manoeuvrant de façon à les placer dans un feu croisé. Si un ennemi est touché par un autre démon, il le blessera pour vous. Il est toujours préférable de laisser la racaille faire le travail à votre place.

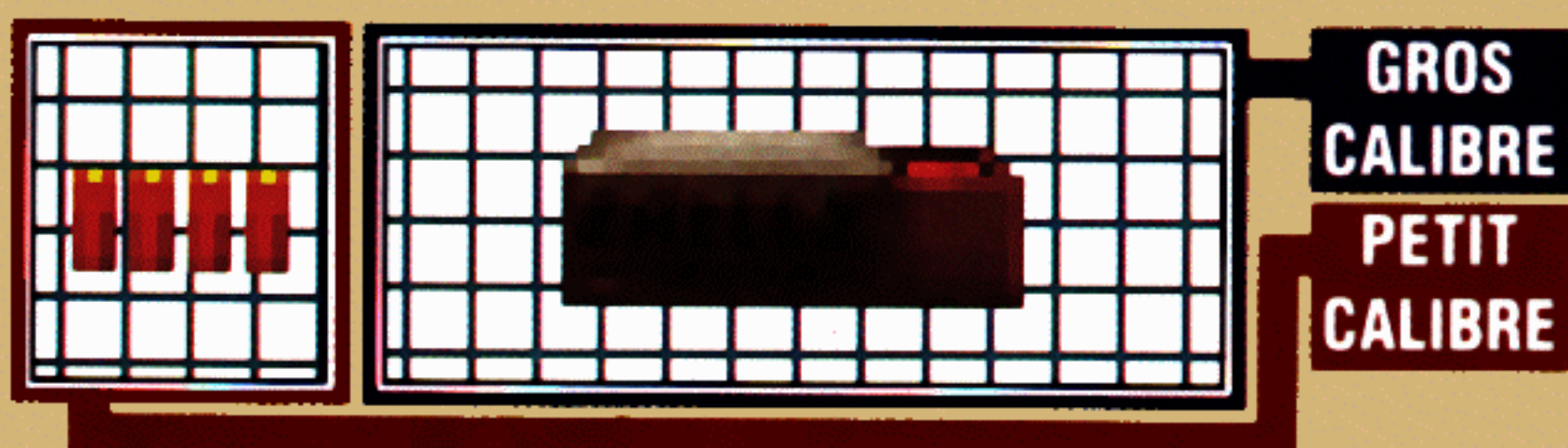


**MUNITIONS:** Les armes utilisent différents types de munitions. Le fait de passer sur certains ennemis vous permet également de récupérer des munitions.

**ARME: REVOLVER, MITRAILLEUSE A CHAINE**



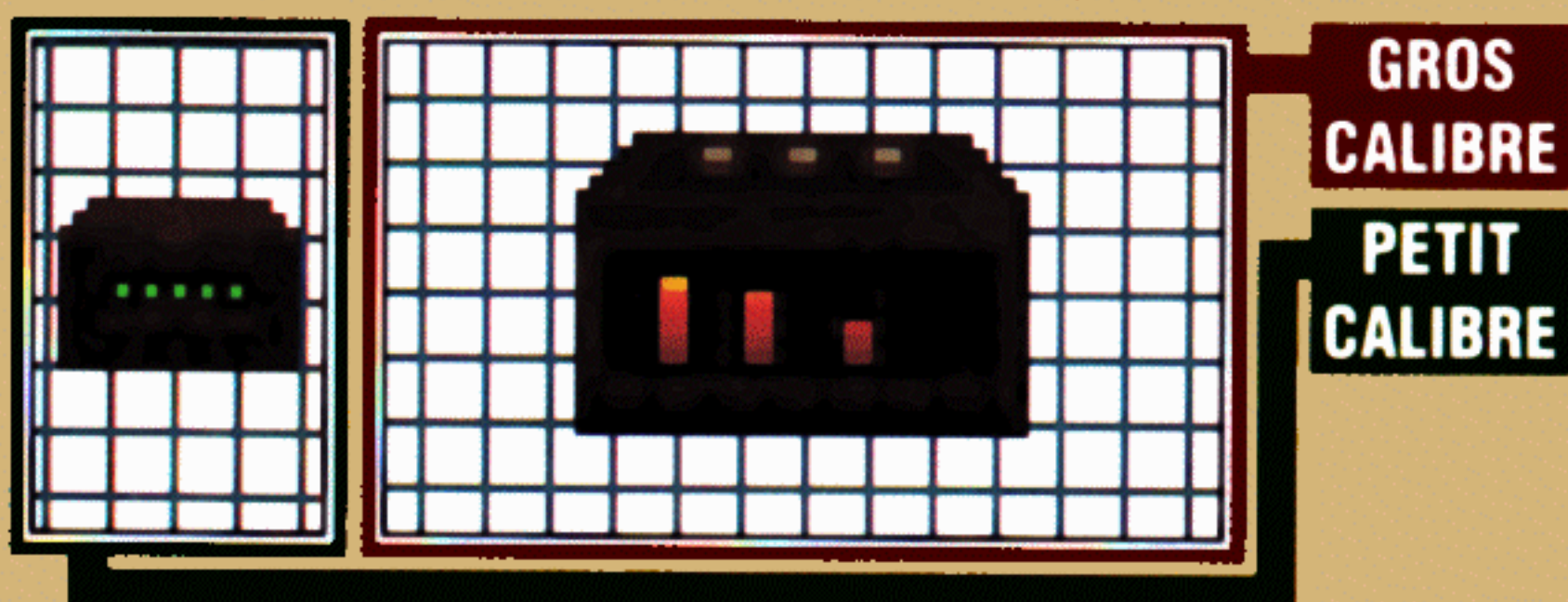
**ARME: FUSIL**



**ARME: LANCE-ROQUETTES**



**ARME: MITRAILLEUSE AU PLASMA, BFG9000**



Vous êtes également limité sur la quantité de munitions que vous pouvez porter. Cependant, lorsque vous trouvez une arme que vous possédez déjà, ne la laissez pas de côté! La ramasser va également vous donner des munitions.



## RISQUES

### ENVIRONNEMENT DOOM™ DANGEREUX

Certaines parties de l'environnement DOOM™ peuvent être plus dangereuses que les monstres auxquels vous avez à faire. Les zones contenant des déchets radioactifs ou dont les plafonds peuvent s'affaisser doivent être abordées avec prudence.

### DEPOT GLUANT & AUTRES DECHETS RADIOACTIFS:

De nombreuses zones dans DOOM™ contiennent des mares de liquides dangereux qui vont vous contaminer si vous marchez dedans. Il y a plusieurs types de déchets et leur nocivité s'accumule. Si ça ressemble à un fluide, faites attention!



**DEPOT GLUANT INFERNAL**

### PLAFONDS S'AFFAISSANT:

Certains plafonds dans DOOM™ risquent de vous écraser et de vous faire pleurer des larmes de sang.

Généralement, vous pouvez voir le plafond bouger avant de passer en-dessous, mais pas toujours. Soyez prudent, ça fait des sacrés dégâts!

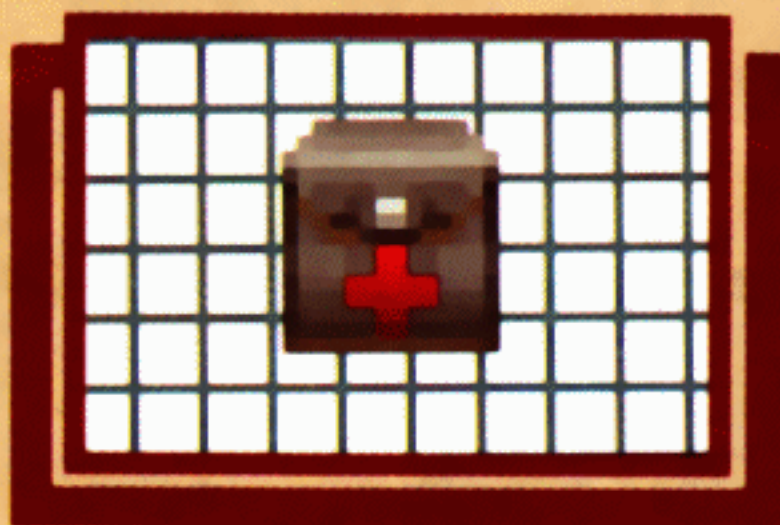


# VITALITE

Même pour un dur à cuire comme vous, DOOM™ peut se révéler un endroit meurtrier. Dès que vous êtes blessé, l'écran clignote en rouge et votre taux de vitalité va diminuer. Surveillez votre taux de vitalité ou sinon vous pourriez mordre la poussière.

**GUERISON:** Lorsque vous êtes blessé, vous voulez guérir le plus rapidement possible. Heureusement, vous allez trouver des Medkits (trousses médicales) et des Stimpacks (trousses de stimulants) en abondance sur le sol de la base. Ramasse-les si possible.

VITALITE



## STIMPACKS

Les **Stimpacks** vous permettent de vous faire une injection d'enzymes stimulants qui vont vous revigorer, au moins jusqu'à un certain degré.



## MEDKITS

Les **Medkits** sont encore mieux et contiennent des bandages, des anti-toxines et autres fournitures médicales pour vous remettre sur pieds.



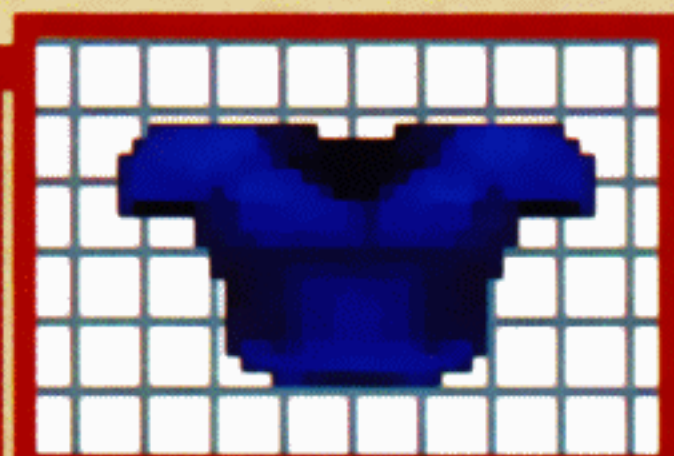
## ARMURE

**ARMURE:** Vous pouvez ramasser deux types d'armure. Les deux amortissent les coups que vous recevez. Malheureusement, celles-ci se détériorent à l'usage et sont éventuellement détruites par les attaques répétées de l'ennemi, ne vous laissant que l'alternative d'en trouver une autre.



### ARMURE DE SECURITE

L'**armure de sécurité** est une cotte de mailles en kevlar légère idéale pour les échaffourées.



### ARMURE DE COMBAT

L'**armure de combat** est une cotte de maille très résistance composée d'un dérivé de titane, très utile pour vous protéger contre

les armes à gros calibres, auxquelles vous ne manquerez pas d'être confronté.

Si vous portez une armure, vous pouvez uniquement en récupérer une autre si cette dernière assure une plus grande protection que celle que vous portez déjà.

## BARILLETS



### BARILLETS

Les **barillets** doivent être allumés et doivent exploser près des ennemis. Faites attention toutefois, ne restez pas trop près car l'explosion risque aussi de vous pulvériser.

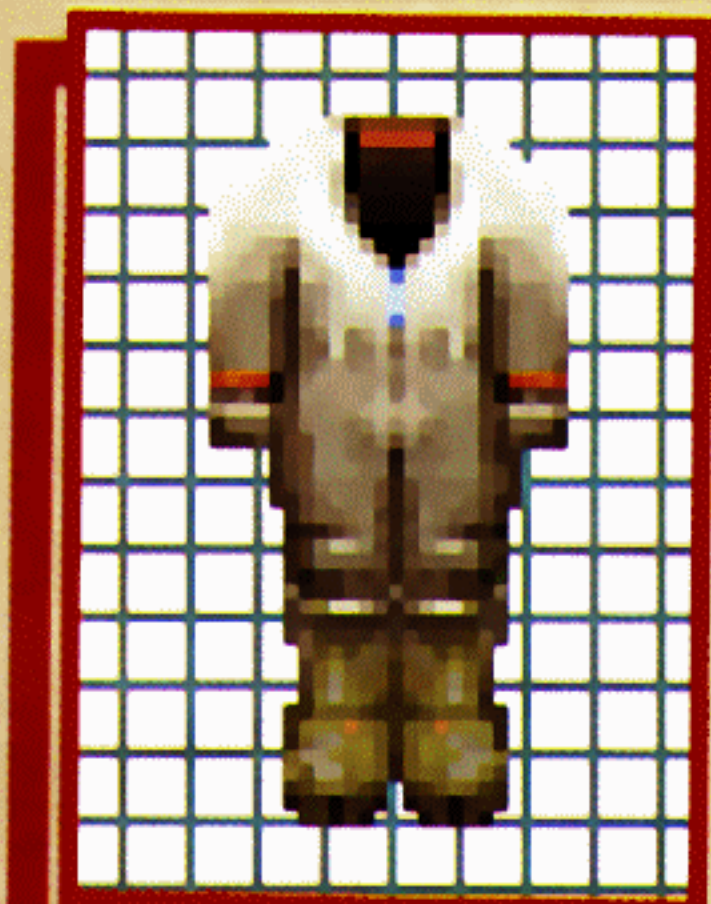


## BONUS DE PUISSANCE

### BONUS DE PUISSANCE

D'autres "gadgets électroniques" sont disséminés à travers DOOM™. La plupart sont très utiles alors ramassez-les si possible. Ces objets spéciaux peuvent, soit être utilisés tout au long du niveau, soit être utilisés pendant une durée spécifique, soit vous fournir un avantage momentané. Certains d'entre eux affectent votre écran de jeu; vous pouvez donc savoir quand ils sont actifs. Par exemple, lorsque vous ramassez une combinaison anti-radiation, l'écran de jeu se colore en vert. Il revient à sa couleur normale une fois l'effet dissipé; il est alors temps pour vous de sortir de la vase radioactive, et en vitesse!

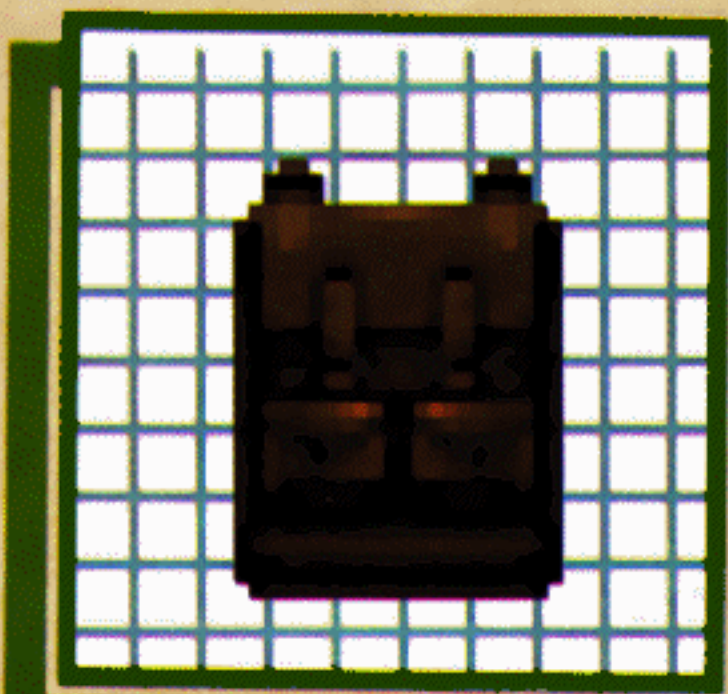
## COMBINAISONS ANTI-RADIATION



### COMBINAISONS ANTI-RADIATION

Celles-ci vous protègent contre la radioactivité, la chaleur et d'autres formes d'énergie de faible intensité. En fait, elles vous permettent de traverser la vase radioactive sans danger. Tant que votre combinaison est active, votre écran est coloré en vert. Durée: limitée dans le temps.

## SACS A DOS

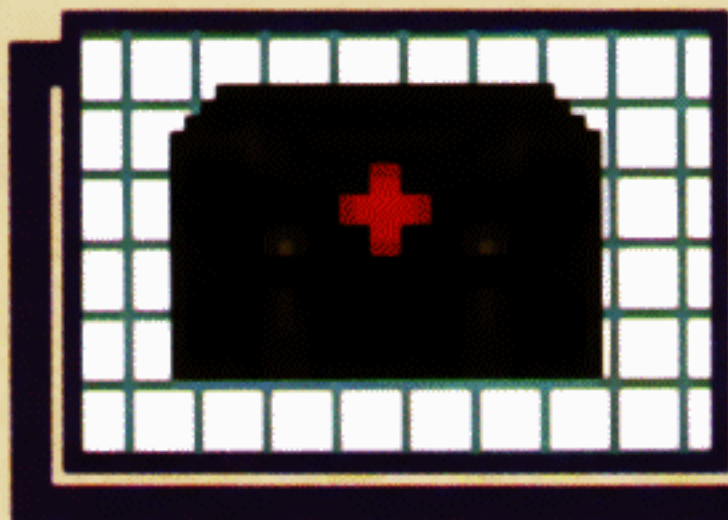


### SACS A DOS

Ceux-ci vous permettent de transporter davantage de munitions. De plus, lorsque vous trouvez un sac à dos, vous recevez des munitions supplémentaires.



## KITS FORCE FURIEUSE



### KITS FORCE FURIEUSE

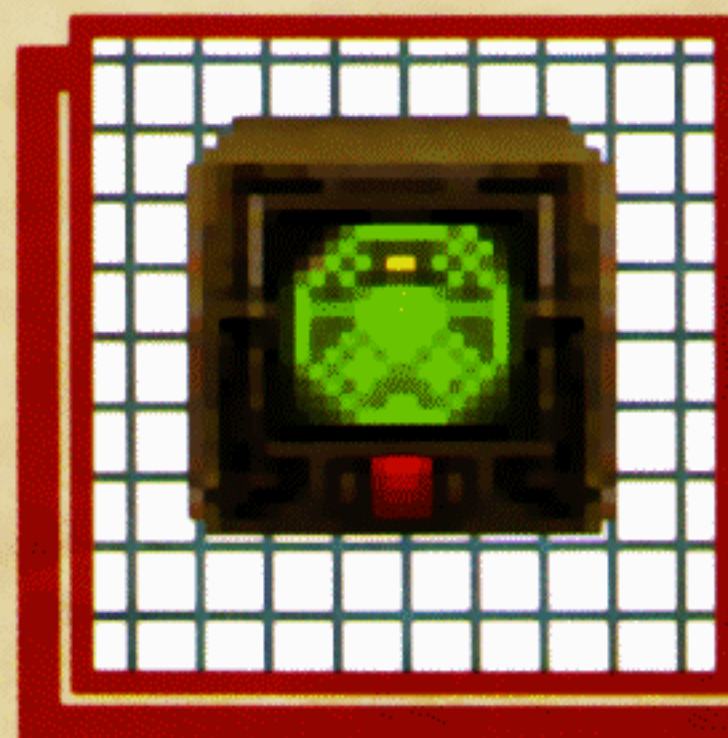
Ceux-ci vous permettent de soigner vos blessures, vous envoient un super jet d'adrénaline et augmentent grandement votre puissance

musculaire. Étant donné que vous êtes déjà bien costaud, cette méga force vous permet de ne faire qu'une bouchée des gros lourdauds ordinaires et même de vous débarrasser des démons sans trop de problème.

Cependant, vous devez utiliser votre attaque au poing pour tirer avantage de ce kit. Lorsque la force furieuse est active, votre écran passe brièvement au rouge.

Durée: un niveau.

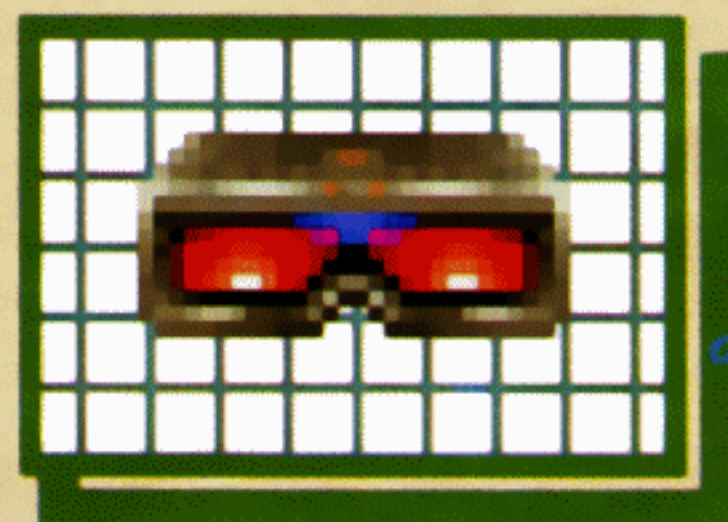
## CARTES INFORMATIQUES



### CARTES INFORMATIQUES

Une trouvaille utile. Celle-ci vous permet de remettre à jour votre carte automatique. Vous êtes alors en possession d'une carte complète de toute la zone, y compris toutes les zones secrètes et cachées. Les zones que vous n'avez pas encore explorées sont en gris. Durée: un niveau.

## AMPLIFICATEUR DE LUMIERE



### LUNETTES DE VISION NOCTURNE

Celles-ci vous permettent de voir clairement en pleine obscurité.

Durée: limitée dans le temps.



# ENNEMIS

Lorsque les créatures apparurent pour la première fois à la sortie des passages, leur image fut enregistrée sur caméra-vidéo télécommandée. Les données vidéo furent analysées sur ordinateur par l'UAC et les résultats sont présentés ici, ET SEULEMENT ICI, pour vous donner une idée de la puissance des adversaires auxquels vous avez à faire face.

Certains les appellent des démons, d'autres les appellent des monstres. Quoi qu'ils soient, ils ne sont pas de ce monde et ils vous attendent.

N2

17:48

EX-SOLDAT:



Une fois Marine, on le reste, excepté dans ce cas. Ces gars ressemblent à vos anciens camarades mais, désormais, ils ne sont que des cinglés de la gâchette, de la vermine bipède. Nettoyez-les!



NIVEAU SCAN

HEURE VIDEO

POSITION

DESIGNATION U.A.C.





03:21

## EX-SOUS-OFFICIERS:

Même histoire. Excepté que ces gars sont encore plus mauvais et plus coriaces. Ces fusils ambulants vont vous percer quelques trous supplémentaires si vous n'êtes pas prudent.



NIVEAU SCAN

HEURE VIDEO

POSITION

DESIGNATION U.A.C.



11:34

## DIABLOTINS:

Vous pensiez que les diabolotins étaient de petits êtres mignons, habillés en rouge et se baladant avec une fourche. Repenchez-vous sur la question. Ces diabolotin crachent des boules de feu et encaissent plusieurs balles avant de succomber. Il est temps pour vous de trouver une arme plus efficace qu'un revolver, si vous voulez affronter plusieurs de ces mutants.



NIVEAU SCAN

HEURE VIDEO

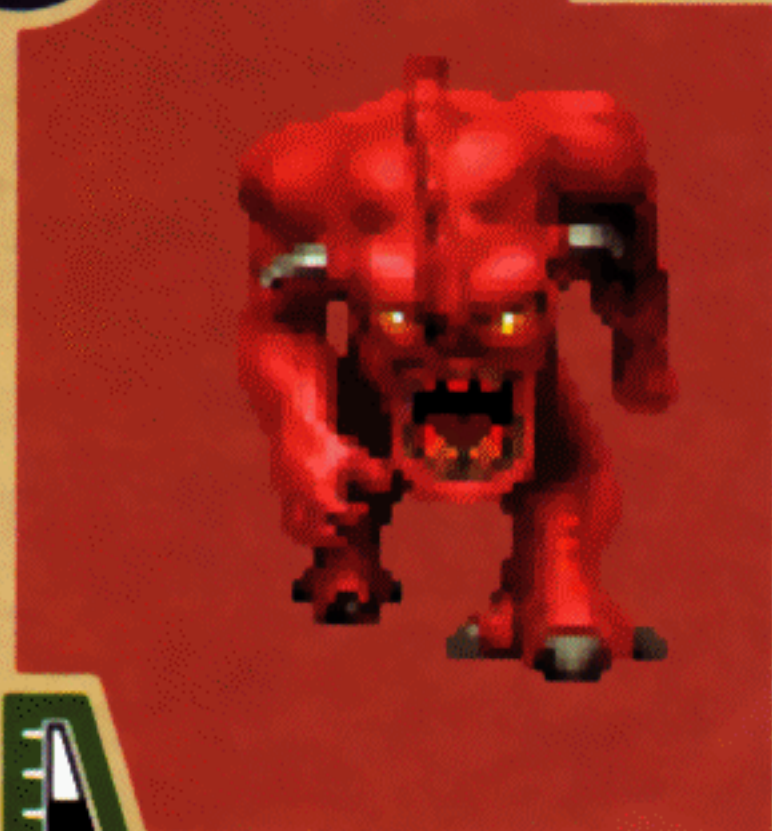
POSITION

DESIGNATION U.A.C.





20:17



NIVEAU SCAN

HEURE VIDEO

POSITION

DEMONS:

Une sorte de gorille imberbe, à cornes et doté d'une dentition impressionnante. Ils sont difficiles à tuer. Approchez-vous un peu trop près et ils vous arrachent la tête avant que vous puissiez dire ouf.

DESIGNATION U.A.C.



02:47



NIVEAU SCAN

HEURE VIDEO

POSITION

AMES ERRANTES:

Idiotes et muettes.  
Coriaces.  
Volent.  
En feu.  
Nous en avons assez dit.

DESIGNATION U.A.C.



E2

09:35

**CACODEMONS:**

Ils flottent dans l'air, crachent la foudre et possèdent une gueule énorme. Si vous approchez ces monstruosité de trop près, vous finissez en toast.



NIVEAU SCAN

HEURE VIDEO

POSITION

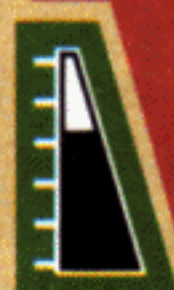
DESIGNATION U.A.C.

N3

22:59

**BARONS DE L'ENFER:**

Aussi solide qu'un camion-benne et presque aussi gros, ces Goliaths sont les plus grosses créatures sur deux pattes depuis les tyrannosaures.



NIVEAU SCAN

HEURE VIDEO

POSITION

DESIGNATION U.A.C.





13:26

## DEMON CYBERNETIQUE:



Moitié machine sans âme, moitié démon à corne. Ce cauchemar vivant possède un lance-roquettes en guise de bras et peut véritablement s'étendre et vous toucher. Veillez à être équipé pour le gros gibier avant d'affronter cette créature.



NIVEAU SCAN

HEURE VIDEO

POSITION

DESIGNATION U.A.C.



11:11

## DEMON- ARAIGNEE:



Imaginez la souffrance infligée par une veuve noire lorsqu'on la dérange dans son nid. Maintenant, imaginez la même araignée de la taille d'un char d'assaut M60 et vous aurez une meilleure idée



NIVEAU SCAN

HEURE VIDEO

POSITION

DESIGNATION U.A.C.

de la créature. Elle tire avec une mitrailleuse à chaîne. Celle-ci peut vraiment vous faire bobo.



# REMERCIEMENTS

## id SOFTWARE

Programmateurs	John Carmack, John Romero David Taylor, Michael Abrash
Artistes	Adrian Carmack, Kevin Cloud
Concepteurs de niveau	John Romero, Sandy Petersen American McGee, Shawn Green
Support de développement	Shawn Green
Directeur commercial	Jay Wilbur
Assistante commerciale	Donna Jackson
Musique PC et effets sonores originaux: Bobby Prince	

## SCULPTURED SOFTWARE

Programmateur	Randy Linden
Equipe de gestion de projet	Randy Linden, Kelly Zmak, Vince Bracken
Support de programmation	Randy Linden, Ron Stagg
Artistes	Michael Hunter, Bryan Jacobs, Virginia Sargent
Son	Paul Webb, Bob Dayley
Essais	Vince Bracken, Gary Rowberry Chris Olson, Chandler Holbrook Garon Galloway, Ben Nielson
Doom est ma vie	John Coffey
Remerciements spéciaux	Jodi Harvey, George Metos Kevin Kralian, John Morgan

## WILLIAMS ENTERTAINMENT

Conception manuelle & production	Debbie Austin, Steve High, Shawn Murphy
Contrôle de la qualité	Williams Entertainment Testing









**OCEAN EUROPE LTD**



**ECUDIS S.A.**

**47 Chemin des Bruyères BP 262  
69152 DECINES-CHARPIEU Cedex**

**Tel (33) 72 02 59 00 Fax (33) 78 19 47 48 Telex 301 176 F  
FRANCE**



**CD-Contact Data GmbH,  
Napoleonsbaan N 30,  
5991 NW Baarlo**

DOOM™ is a trademark of id Software, Inc. Copyright © 1993 id Software, Inc.  
All Rights Reserved. All characters, images, likenesses and other elements  
depicted in DOOM™ are the property of id Software, Inc. Distributed under license from  
Williams® Entertainment, Inc. Williams® is a trademark of WMS Games Inc.  
Distributed by Ocean under license from id Software, Inc. through Williams Entertainment Inc.

**PRINTED IN JAPAN  
IMPRIME AU JAPON**