

**3D
REALMS™**

Form Gen
INCORPORATED

US GOLD®

The background of the cover features a muscular man, Duke Nukem, wearing sunglasses and a tactical vest. He is holding two large pistols, one in each hand, with bright light emanating from the barrels. He is surrounded by floating bullet casings. The background is a fiery orange and red explosion. At the bottom, a purple alien head with large eyes is visible.

DUKE NUKEM™

3D

TABLE DES MATIERES

Configuration requise	2
Installation	2
Démarrage	3
La mission de Duke	3
Menu principal	3
Nouvelle partie	4
Options	5
2D Automap	6
Armes et munitions	7
Accessoires et cartes d'accès	9
Accessoires de performances	9
Types d'ennemis et de personnages	11
Barre d'état	13
Astuces et combines	14
Options DukeMatch	15
Contrôle de l'action	17
Assistance technique	18
Garantie	19

AVERTISSEMENT RELATIF AUX RISQUES D'ÉPILEPSIE

Certaines personnes sont sujettes aux crises d'épilepsie ou aux pertes de connaissance lorsqu'elles sont exposées à certains types de lumière clignotantes. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou qu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Précautions à prendre dans tous les cas pour limiter les risques:

Avant l'utilisation

- Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de connaissance) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.
- Tenez-vous à au moins 2,5 m de l'écran.
- Si vous êtes fatigué ou manquez de sommeil, reposez-vous avant de commencer le jeu.
- Veillez à ce que la pièce soit suffisamment éclairée.
- Utilisez le jeu sur un écran aussi petit que possible (14" maximum).

Pendant l'utilisation

- Marquez des pauses de 10 minutes toutes les heures.
- Nous conseillons aux parents de surveiller leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de connaissance, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter votre médecin.

CONFIGURATION REQUISE

Minimum : PC IBM® ou 100% compatible équipé d'un processeur 486 ou supérieur, 8 Mo de RAM, carte graphique VGA, 30 Mo d'espace disque disponible et lecteur de CD-ROM.

Recommandée : Processeur 486 DX2/66 (Pentium™ obligatoire en mode SVGA), 16 Mo de RAM, bus vidéo local VGA, 30 Mo d'espace disque disponible, lecteur de CD-ROM, joystick, GamePad™ ou souris et carte son.

Dispositifs de pointage acceptés : joystick, souris et GamePad™.

Modes graphiques acceptés : VGA et SVGA.

Cartes son acceptées : Gravis UltraSound™, Sound Blaster™, SoundMan16™, Pro Audio Spectrum™, SoundScape™, WaveBlaster™, Sound Canvas™, Adlib™ et General MIDI.

INSTALLATION

Avant de jouer avec Duke Nukem 3D, il vous faut d'abord l'installer. L'utilitaire d'installation du programme se charge de placer tous les fichiers nécessaires sur votre disque dur.

Pour installer le jeu :

1. Insérez le CD dans le lecteur de CD-ROM. Tapez la lettre identifiant votre lecteur suivie de deux-points, puis appuyez sur ENTREE. Par exemple, D:<ENTREE>.
2. Tapez INSTALL et appuyez sur ENTREE.
3. Suivez les instructions du programme d'installation.
4. Une fois l'installation terminée, tapez SETUP et appuyez sur ENTREE afin de configurer le jeu en fonction de votre ordinateur.
5. Une fois la configuration terminée, sélectionnez Save and Launch Duke Nukem 3D dans le menu de configuration pour commencer à jouer.

Pour lancer le jeu à partir de l'invite du DOS, tapez DUKE3D et appuyez sur ENTREE.

*Remarque : Ce jeu ne fonctionne que sous DOS. Duke Nukem 3D n'est *pas* conçu pour fonctionner correctement sous Windows™ ou Win95™. Il est recommandé de démarrer l'ordinateur sous DOS avant de jouer.*

DEMARRAGE

Pour commencer une partie de Duke Nukem 3D, exécutez le programme "SETUP" afin de configurer le son, la vidéo et les commandes. Ensuite, allez dans le répertoire de Duke Nukem 3D et tapez "DUKE3D" (sans guillemets). Dans Main Menu (Menu principal), sélectionnez New Game (Nouvelle partie) pour commencer une partie. Si vous voulez voir comment démarrer une partie à plusieurs joueurs, reportez-vous à la partie du présent manuel intitulée "DukeMatch".

LA MISSION DE DUKE

Des exterminateurs venus d'un autre monde ont atterri à Los Angeles et la race humaine se retrouve soudain en première place sur la liste des espèces menacées. La mission de Duke Nukem consiste à stopper cette gangrène sur Terre en usant de sa spécialité : botter le cul des envahisseurs !...

MENU PRINCIPAL (MAIN MENU)

Une fois que vous avez configuré le jeu et lancé Duke Nukem 3D, le menu principal apparaît. A partir de ce menu, vous pouvez commencer une nouvelle partie, reprendre une partie préalablement enregistrée ou configurer le jeu selon vos désirs. Pour accéder à chacune des options, utilisez les touches fléchées du clavier ou votre dispositif de pointage pour amener le symbole "nucléaire" à la ligne de votre choix, puis appuyez sur ENTREE. A tout moment, vous pouvez appuyer sur ECHAP pour revenir au menu précédent.

NOUVELLE PARTIE (NEW GAME)

Lorsque vous sélectionnez New Game (Nouvelle partie), le programme vous demande le nom de l'épisode dans lequel vous souhaitez jouer :

Select An Episode - Choisissez un de ces trois épisodes :

"L.A. MELTDOWN"

EPISODE 1

"LUNAR APOCALYPSE"

EPISODE 2

"SHRAPNEL CITY"

EPISODE 3

Choisissez ensuite un niveau de difficulté parmi les quatre suivants :

Select Skill - Choisissez votre niveau de difficulté :

"PIECE OF CAKE"

FACILE - peu d'ennemis et beaucoup d'action

"LET'S ROCK"

MOYEN - difficulté normale

"COME GET SOME"

DIFFICILE - pour joueurs expérimentés

"DAMN I'M GOOD"

EXPERT - beaucoup d'ennemis, et ils se reproduisent en plus !

SAVE GAME - (Enregistrer une partie)

Appuyez sur F2 en cours de partie. Vous pouvez enregistrer votre partie en tout point d'un niveau. Si vous n'avez pas encore commencé votre partie, cette option n'apparaît pas et vous ne pouvez pas la sélectionner. Votre partie enregistrée est stockée avec une image de l'endroit où vous vous trouviez. Sélectionnez un cadre et tapez le nom ou la description de la partie à enregistrer, puis appuyez sur ENTREE.

OPTIONS

Dans le menu Options, vous disposez des huit choix suivants

DETAIL:	High/Low (Précision des détails : Elevée/Faible)
SHADOWS:	On/Off (Activation des ombres : Oui/Non)
SCREEN TILTING:	On/Off (Inclinaison de l'écran : Oui/Non)
SCREEN SIZE:	Adjust (Réglage de la taille de l'écran)
BRIGHTNESS:	Adjust (Réglage de la luminosité)
MOUSE SENSITIVITY:	Adjust (Réglage de la sensibilité de la souris)

SOUNDS (Sons)

SOUND:	On/Off (Son : Oui/Non)
MUSIC:	On/Off (Musique : Oui/Non)
SOUND VOLUME:	Adjust (Réglage du volume sonore)
MUSIC VOLUME:	Adjust (Réglage du volume musical)
DUKE TALK:	On/Off (Commentaires de Duke : Oui/Non)
AMBIENCE:	On/Off (Bruits d'ambiance : Oui/Non)
FLIP STEREO:	On/Off (Stéréo : Oui/Non)

PARENTAL LOCK (Contrôle parental)

Cette option est fortement conseillée aux parents de jeunes joueurs. Lorsque le contrôle parental sur Duke est activé, la plupart des scènes les plus violentes et des thèmes réservés aux adultes n'apparaissent pas. Pour laisser Duke s'exprimer librement et profiter du jeu dans son intégralité, il suffit d'entrer un mot de passe et de sélectionner Adult Mode (Mode adulte).

RECORD: On/Off (Enregistrer : Oui/Non)

C'est sympa d'enregistrer et de revisualiser vos parties de DUKE NUKEM. Vous pouvez même les repasser entre amis. Dans le menu Options, sélectionnez « RECORD ON » (Début d'enregistrement) avant de commencer votre partie, pour l'enregistrer. Appuyez sur « RECORD OFF » (Fin d'enregistrement) pour arrêter l'enregistrement et quitter la partie. Le fichier sauvegardé se trouve dans votre répertoire DUKE NUKEM sous le nom de DEMO1.DMO. Vous pouvez renommer cette démo, mais toujours dans le répertoire DUKE NUKEM, en changeant uniquement le chiffre qui suit DEMO, et en gardant l'extension DMO. Sinon, le fichier ne sera pas visible au démarrage de DUKE3D. Pour rétablir les démos originales fournies avec le produit, effacez tous les fichiers .DMO du répertoire DUKE NUKEM.

LOAD GAME (Charger une partie)

Appuyer sur F3 en cours de jeu. Cette option vous permet de reprendre une partie précédemment enregistrée. Pour charger une partie enregistrée afin de la poursuivre, sélectionnez-la et appuyez sur ENTREE.

2D AUTOMAP

L'option 2D Automap (Carte 2D) est utile pour aider Duke à trouver son chemin. En appuyant sur la touche de tabulation, vous aurez à l'écran une vue aérienne des zones où se trouve Duke, ainsi que Duke lui-même.

Appuyez une fois sur la touche de tabulation pour superposer à l'écran de jeu une vue aérienne filaire de la carte. Dans ce mode, vous pouvez utiliser l'automap tout en visionnant l'action 3D autour de Duke.

Appuyez une deuxième fois sur la touche de tabulation pour afficher une vue aérienne tramée. Dans ce mode, la carte est tramée et permet de mieux mémoriser les environs ; en revanche, vous ne pouvez pas voir l'action 3D autour de Duke.

Vous pouvez effectuer un zoom avant ou arrière sur la carte en appuyant sur la touche "+" pour agrandir ou sur la touche "-" pour réduire.

ARMES ET MUNITIONS

Duke Nukem dispose de différentes armes dans son arsenal. Il suffit pendant la partie d'appuyer sur le numéro d'une arme (touches de la rangée supérieure du clavier) pour l'activer, sauf si vous ne la possédez pas ou si vous êtes à court de munitions. En effet, à chaque arme correspond un type différent de munitions.

Coups de rangers - (Touche "1") A utiliser lorsque Duke a besoin de se dégourdir les jambes !

Pistolet - (Touche "2") Pistolet rapide, causant des dégâts normaux.

Munitions : vous trouverez des chargeurs contenant 12 balles dans le jeu. Vous disposez d'un maximum de 200 balles.

Fusil à Pompe - (Touche "3") Il est beaucoup plus puissant que le pistolet.

Munitions : vous trouverez des chargeurs contenant 12 balles dans le jeu. Vous disposez d'un maximum de 200 balles.

Sulfateuse - (Touche "4") Mitrailleuse, très pratique pour étendre sur le champ plusieurs ennemis.

Munitions : vous trouverez des balles par boîtes de 50 dans le jeu. Vous disposez d'un maximum de 200 balles.

Lance-roquettes (RPG) - (Touche "5") Arme à roquettes autopropulsées, idéale pour s'occuper de ses ennemis à distance. Lorsque la roquette atteint son but, elle explose avec une force suffisante pour réduire en bouillie tout ce qui l'entoure, y compris Duke : soyez prudent !

Munitions : vous trouverez des roquettes par boîtes de 5 dans le jeu. Vous disposez d'un maximum de 50 roquettes.

Grenade télé-déclenchable - (Touche "6") L'arme qu'il faut pour tendre des pièges. Après avoir jeté une grenade, vous verrez apparaître votre détonateur manuel. Pour faire exploser la grenade, faites feu à nouveau. Pour faire exploser simultanément plusieurs grenades, lancez la première, appuyez de nouveau sur "6", puis lancez-en une autre.

Munitions : vous trouverez des grenades par boîtes de 5 dans le jeu. Vous disposez d'un maximum de 50 grenades.

Rétrécisseuse - (Touche "7") Cette arme sympa vous permet de réduire vos ennemis à la taille d'une fourmi pendant quelques secondes. Pendant ce temps, Duke peut piétiner et écrabouiller ces vermines en leur marchant dessus.

Munitions : vous trouverez des cristaux par paquets de 5 dans le jeu. Vous disposez d'un maximum de 50 cristaux.

Nettoyeuse - (Touche "8") Arrivée tout droit des laboratoires top secrets du Pentagone, cette arme bestiale à double canon envoie des nuées de missiles miniature acérés en direction de vos ennemis.

Munitions : vous trouverez des fusées par boîtes de 50 dans le jeu. Vous disposez d'un maximum de 99 fusées.

Bombe laser - (Touche "9") Autre arme stratégique qui se place sur les surfaces planes entourées de murs. Après un délai de 2 secondes, un rayon laser rouge vif traverse la pièce jusqu'à la paroi opposée. Le fait de traverser le rayon déclenche une puissante explosion directionnelle. Parfait pour créer barrages et pièges sournois.

Munitions : uniquement à l'unité. Vous pouvez en porter jusqu'à 10.

Congélateur - (Touche "0") Des torrents de puissantes décharges moléculaires ricochent alentour pendant que cette arme refroidit sa victime jusqu'à la mort et la cristallisation ultime. Une fois l'ennemi congelé, vous ne disposez que de quelques secondes pour le pulvériser définitivement. Remarque : Si un ennemi est congelé et que vous pouvez vous en approcher, utilisez votre auto-kick (coup de pied automatique) pour le pulvériser.

Munitions : fourni chargé de 50 coups. Chaque boîte de munitions contient 50 coups. Nombre maximum autorisé : 99 coups.

ACCESSOIRES ET CARTES D'ACCES

Le monde de Duke Nukem regorge de toutes sortes d'accessoires destinés à l'aider dans l'accomplissement de sa mission. Certains accessoires sont utilisés à l'instant où Duke les touche, d'autres intègrent son inventaire pour une utilisation ultérieure. Pour utiliser les accessoires de cet inventaire, appuyez sur la touche qui leur correspond ou utilisez l'interface de sélection d'inventaire qui permet, à l'aide des touches crochets ([]) et de l'écran d'état, de faire défiler la liste des accessoires disponibles.

Health Items (Accessoires de survie)

Small medkit (Petite trousse de secours) - Elle donne à Duke un bonus instantané de 10 points de vie, jusqu'à un maximum de 100 points.

Large medkit (Grande trousse de secours) - Elle donne à Duke un bonus instantané de 30 points de vie, jusqu'à un maximum de 100 points.

Portable medkit (Trousse de secours portative) - (Touche " ; ") A garder avec vous et à utiliser en cas de besoin. Contient 100 points de vie qui peuvent être utilisés à tout moment. Le total des points de vie de Duke ne peut excéder 100.

Atomic health (Boule d'énergie) - Très recherchée, elle donne à Duke un bonus instantané de 50 points de vie. Le total des points de vie de Duke peut monter jusqu'à 200.

Armor (Armure) - Avec cet accessoire, Duke encaissera mieux les coups. L'armure finit par s'user et doit alors être remplacée.

Accessoires de performances

Jetpack - Touche "J". Le jetpack fourni à Duke par son gouvernement est un de ses meilleurs outils, que ce soit en combat mortel contre des envahisseurs en furie ou pour satisfaire une rancune personnelle lors de DukeMatches à plusieurs joueurs. Activez-le et utilisez les touches de saut ("Jump") et de plongée ("Duck") pour l'abaisser et le relever.

Night Vision Goggles (Lunettes à infra-rouges) - Touche "N". Chaussez-les et vous verrez la vie en vert : vos adversaires brillent comme des cibles fluorescentes. Les piles de ces joujoux ne sont pas éternelles, alors sachez les utiliser à bon escient.

Steroids (Stéroïdes) - Touche "R". Ces décupleurs de performances dopent la production d'adrénaline de Duke qui peut alors se déplacer à une vitesse ahurissante et donner de puissants coups de pied. Comme la plupart des médicaments, une fois ingérés, les stéroïdes doivent aller au bout de leur effet : vous ne pouvez pas les désactiver. Ne les utilisez que lorsque vous êtes prêt, et tenez bon la rampe.

Protective Boots (Bottes de sécurité) - Lorsque Duke possède ces bottes de protection sophistiquées, il est automatiquement protégé sur toute surface toxique, chaude ou dangereuse. Elles ont cependant une durée de vie limitée avant d'être complètement brûlées, alors recherchez-en toujours une paire de rechange.

Scuba Gear (Scaphandre) - Duke peut rester longtemps en apnée, mais pas assez pour explorer entièrement certaines des zones sous-marines qu'il doit traverser. Le scaphandre fournit automatiquement à Duke une alimentation en air vitale lorsqu'il nage dans les profondeurs ténébreuses. Particulièrement utile dans les DukeMatches prolongés à plusieurs joueurs, le scaphandre doit être emporté chaque fois que possible.

HoloDuke (Hologramme de Duke) - Touche "H". Il a fallu 8 années au Tech Labs pour mettre au point ce système ingénieux, mais Duke peut désormais tromper ses ennemis en projetant une réplique holographique de lui-même à laquelle ils se laisseront prendre encore et encore (le plus souvent). En DukeMatch, le HoloDuke s'avère particulièrement trompeur et efficace. Le HoloDuke peut être désactivé et déplacé tant que les piles ne sont pas à plat.

Keycards (Cartes d'accès) - Les portes d'accès à certaines régions du monde sont protégées par des verrous de sécurité munis de cartes à code de couleur, ce qui oblige Duke à présenter la carte de la bonne couleur pour entrer. Appuyez sur la barre d'espacement lorsque vous êtes devant le verrou pour utiliser la carte d'accès.

TYPES D'ENNEMIS ET DE PERSONNAGES

Voici tous les ennemis que Duke Nukem rencontrera pendant le jeu :

Assault Trooper (Soldat d'assaut) - Fantassin de base des envahisseurs, le soldat d'assaut est envoyé par des dirigeants impitoyables comme première vague offensive contre les défenses terriennes. Il est armé d'un pistolet à laser et peut également attaquer depuis les airs à l'aide d'un jetpack. Bien que modérément armés, certains soldats ont fait montre d'une grande résistance aux blessures. Lorsque ces personnages sont tués, ils laissent parfois tomber des munitions pour pistolet que vous pouvez récupérer et utiliser.

Assault Captain (Capitaine d'assaut) - Les capitaines d'assaut portent au poignet un système de téléportation (PITD) capable de les déplacer physiquement vers une autre destination, jusqu'à une certaine portée. Utilisé comme instrument d'assaut tactique, le PITD permet aux capitaines d'assaut de lancer à volonté des attaques surprise contre leur cible humaine. Ils laissent également parfois tomber des munitions pour pistolet que vous pouvez récupérer et utiliser.

Octabrain - La masse cérébrale abondante de cette créature et sa vision trifocale spécialisée font de ce monstre une arme redoutable des envahisseurs contre toute vie intelligente sur Terre. Sa méthode d'attaque consiste à envoyer une puissante décharge d'énergie mentale contre sa proie pour l'affaiblir et la perturber. Si la victime ne meurt pas de cette décharge mentale, les dents aiguisées comme des rasoirs de l'Octabrain se chargent de finir le travail.

Recon Patrol Vehicle (RPV) (Véhicule de patrouille) - Ce véhicule de reconnaissance aérodynamique et mortel, mû par antigravité, est piloté par des flics mutants spécialement entraînés dans le but de maintenir la domination des envahisseurs dans les foyers de résistance humaine. Le mode d'attaque de ces vaisseaux est le mitraillage aérien à l'aide de canons laser latéraux. Leurs pilotes sont protégés par un système d'éjection automatique qui se déclenche quelques millièmes de secondes avant l'impact en cas de crash.

PIG COPS (Porcoflics) - Ce sont des policiers humains transformés en agents mutants et mis en place pour réprimer les derniers bastions de résistance humaine et maintenir l'ordre dans la nouvelle faction de la puissance des envahisseurs sur Terre. Ces personnages sont extrêmement intolérants à l'égard de toute présence humaine et entrent dans une rage aveugle lorsqu'ils détectent l'odeur de l'homme. Lorsqu'ils sont tués, ils peuvent laisser tomber leur fusil ou leur armure.

Protozoid Slimer (Protozoïde gluant) - Il émerge de son œuf avec son système nerveux primaire qui ne lui donne qu'une mission dans la vie : vous gober le cerveau par le nez et vous abandonner sur le sol comme une chiffonnette molle. Le protozoïde gluant est insaisissable lorsqu'il étend son corps élastique du plafond vers le sol, puis remonte dans votre jambe de pantalon pour porter l'estocade. Ce sera lui ou vous.

Sentry Drone (Frelon sentinelle) - Mort mécanique : il n'y a pas d'autre nom pour ces chiens de garde aéroportés des envahisseurs. Quand vous entendez le chuintement suraigu de leur système de propulsion par antigravité, il est probablement déjà trop tard. Le frelon vient percuter sa cible et explose avec une grande violence.

Enforcer (Exécuteur) - A grand renfort de mitraille, l'exécuteur blindé n'en a pas pour longtemps à liquider tout reste d'opposition humaine. Ses pattes postérieures puissantes lui permettent de sauter partout où un Duke innocent pourrait être pris par surprise, alors prenez garde... L'exécuteur, lorsqu'il est tué, peut laisser tomber ses munitions de mitraillette ou son plastron blindé.

Assault Commander (Commandant d'assaut) - Le commandant d'assaut flotte librement et sait comment peser de tout son poids lorsqu'il vous enfonce son système rotatif antigravité dans la figure. S'il n'est pas assez proche, il projette des roquettes meurtrières par l'orifice postérieur qui pend sous son système rotatif antigravité. Le plus sérieux cas d'hémorroïdes connu de ce côté du Delta Quadrant. Le commandant d'assaut, lorsqu'il est tué, peut laisser tomber quelques fusées.

BARRE D'ETAT

(Touche "C" pendant la partie pour la faire disparaître) Pendant la partie, la barre d'état au bas de l'écran fournit de nombreuses informations. Voici une description de tous les éléments de la barre d'état, de gauche à droite :

HEALTH (Vie) - Indique le niveau de vitalité de Duke. S'il tombe à zéro, vous êtes mort.

ARMOR (Armure) - Indique le taux d'efficacité de l'armure de Duke.

WEAPONS (Armes) - Indique l'état des armes de Duke. Pour chaque arme, on trouve deux nombres. Le premier nombre correspond à la quantité de munitions dont vous disposez pour cette arme, et le deuxième à la capacité maximum de munitions possible pour celle-ci. Si les nombres sont en surbrillance, il s'agit de l'arme actuellement sélectionnée. S'ils sont moyennement allumés, cela signifie que vous avez la possibilité d'utiliser l'arme mais qu'elle n'est pas actuellement sélectionnée. S'ils sont éteints, c'est que vous n'avez pas encore trouvé l'arme.

AMMO (Munitions) - Indique la quantité de munitions restantes pour l'arme actuellement sélectionnée.

INV (Inventaire) - Indique le pourcentage et l'état (le cas échéant) de l'accessoire d'inventaire actuellement sélectionné. Pour changer d'accessoire, utilisez les touches [ou].

KEYS (Cartes d'accès) - Indique les cartes d'accès actuellement en votre possession. Ces cartes sont nécessaires pour déverrouiller certaines portes durant le jeu. Une fois que vous avez utilisé une carte pour déverrouiller une porte, elle n'apparaît plus sur cet écran.

ASTUCES ET COMBINES

Voici les éléments que Duke Nukem rencontrera pendant la partie :

EXIT SYMBOL (Panneau de sortie) - (Appuyez sur la "barre d'espace" pour quitter) Pour quitter le niveau, trouvez ce panneau, et hasta la vista, baby !

CANISTERS (Conteneurs) - Des fûts, des bonbonnes et des boîtes bourrés d'explosifs sont placés dans des endroits stratégiques du jeu. Tirez dessus et planquez-vous !

TELEPORTERS (Téléporteurs) - Franchissez ces portes futuristes pour vous retrouver dans une autre partie du niveau.

WATER (Eau) - Duke peut gagner quelques points de vie en buvant abondamment à des sources telles que fontaines, bouches d'incendies éventrées et toilettes cassées.

MONITORS AND CAMERAS (Postes de contrôle et caméras) - (Appuyez sur la barre d'espacement) Des caméras sont disposées dans tout le niveau. Montez jusqu'au poste de contrôle puis, en appuyant sur la barre d'espacement, vous pourrez visualiser successivement le point de vue de chaque caméra.

VENTS (Bouches d'aération) - Vous pouvez vous glisser dans les bouches d'aération qui recèlent souvent des remontants et d'autres accessoires utiles. Faites un trou à l'explosif dans l'orifice d'accès et sautez dans la bouche d'aération.

CRACKS IN WALLS (Fissures dans les murs) - Recherchez des zones secrètes parfois cachées derrière des murs fissurés. Utilisez une arme explosive pour faire un trou dans le mur.

THE BABES (Les allumeuses) - Si pour quelque fichue raison vous descendez ces belles garces, attention ! Cela entraîne la prolifération de certains envahisseurs vraiment prenants.

OPTIONS DUKEMATCH

Le fichier **DN3DHELP.EXE** apporte des informations détaillées relatives à la configuration d'une partie série, par modem ou en réseau.

Quand tous les joueurs se sont connectés, l'un d'entre eux est choisi comme "Master" (Maître). Il choisit le type de jeu, « Dukematch » (Solo) ou "co-operative" (Alliance), et le niveau dans lequel va se situer le combat.

En Solo, c'est chacun pour sa peau. Le Maître décide si oui ou non des envahisseurs vont participer à l'extermination générale. Les joueurs se canardent entre eux jusqu'à ce que le Maître quitte la partie en appuyant sur ECHAP, ou qu'un des belligérants découvre la fin du niveau auquel vous vous trouvez. En tout cas, à chaque fois que la partie est terminée, l'écran des statistiques apparaît, indiquant le taux de « boucherie » de chaque joueurs.

En mode Alliance, les joueurs forment une équipe et exterminent tous les envahisseurs sur leur passage au fil des différents niveaux. Ne confondez pas potes et imposteurs, faites gaffe sur qui vous videz le chargeur. Butez les vilains, mais pas vos copains !

JEU PAR MODEM OU EN RESEAU

Avec Duke Nukem 3D, vous pouvez jouer en DukeMatch de trois façons : série, modem ou réseau. Dans tous les cas, tapez SETUP à l'invite du DOS.

DEMARRAGE D'UNE PARTIE EN SERIE

Pour un DukeMatch série, reliez simplement deux ordinateurs à l'aide d'un câble modem null. Le câble se branche sur l'un des ports **COM** à l'arrière de l'ordinateur. Vous devez choisir le port COM approprié pour votre ordinateur dans "**Serial Game Setup/Setup COM Port**". Si vous avez une souris, le port COM est généralement le port **2**. C'est la valeur par défaut lorsque vous lancez le jeu pour la première fois. Ensuite, sélectionnez Serial Game sur les deux ordinateurs. Si tout est connecté correctement, les ordinateurs communiquent.

DEMARRAGE D'UNE PARTIE PAR MODEM

Jouer par modem est probablement la façon la plus populaire de jouer en DukeMatch, bien que la plus complexe à configurer. Lancez **SETUP** et sélectionnez **Modem Game Setup/Setup Modem** pour modifier les paramètres propres au modem. Lancez **DN3DHELP.EXE** pour obtenir des informations plus précises.

Vous pouvez entrer des numéros dans la liste de numéros de téléphone (Phone Number List) dans "**Modem Game**". Entrez le nom de la personne, puis son numéro de téléphone. Appuyez sur **ENTREE** pour l'option de votre choix, puis choisissez **Run Duke3D**. Votre correspondant doit choisir "**Wait for Call**", puis **Run Duke3D**. Si tout est configuré correctement, la communication s'établit. Si vous rencontrez des problèmes, lancez **DN3DHELP.EXE** pour des informations plus précises.

DEMARRAGE D'UNE PARTIE EN RESEAU

Duke Nukem 3D fonctionne avec tout réseau compatible IPX. Lancez **SETUP** et sélectionnez **Network Game**. Chacun doit choisir le nombre correct de joueurs, puis **Run Duke3D**. Si vous ne rejoignez pas tous la partie, il est possible que l'un d'entre vous ait modifié son numéro d'identification (socket number) dans "**Network Game/Setup Network Socket Number**". Pour des informations plus précises, lancez **DN3DHELP.EXE**.

Il se peut que vous obteniez le message "A Network Player is playing a game on the same socket" (Un joueur en réseau joue une partie en utilisant le même numéro d'identification). Si vous n'avez pas eu ce message la première fois, demandez à tout le monde de quitter la partie, puis relancez-la.

REMOTE RIDICULE™

RemoteRidicule vous permet de harceler vos adversaires pendant la partie. Vous pouvez utiliser trois méthodes : messages prédéfinis, messages entrés au clavier ou effets sonores de RemoteRidicule. Les messages prédéfinis sont créés dans le programme **SETUP** en sélectionnant "Setup Macros". Pour les envoyer, appuyez simultanément sur **MAJ** et sur une touche de fonction (**F1** à **F10**). En appuyant sur "**T**", vous pouvez entrer au clavier le message de votre choix, que vous enverrez en appuyant sur **ENTREE**. Les effets sonores de RemoteRidicule se déclenchent à l'aide des touches **F1** à **F10**.

CONTROLE DE L'ACTION

Vous pouvez jouer à Duke Nukem 3D à l'aide d'un joystick, d'une souris, d'un GamePad ou du clavier. Voici les actions du joueur et les fonctions qu'elles commandent :

CONTROLE SOURIS

Déplacement	Direction
Bouton 1	Faire feu
Bouton 2	Marcher tout droit
Bouton 3	Déplacement Latéral

CONTROLE CLAVIER

Flèches	Déplacement
Barre d'espace	Utiliser des accessoires ou ouvrir des portes
Tabulation	Modes cartes 2D
Maj + Flèche	Courir dans le sens de la flèche
Alt + Flèche	Se déplacer dans le sens de la flèche
Ctrl	Faire feu
Q	Sauter
W	Plonger/Ramper dans le sens de la flèche
Retour arrière	Faire demi-tour
Entrée	Utiliser un accessoire
[^]	Sélectionner un accessoire
H	HoloDuke
J	Jetpack
N	Night Vision (Lunettes à infra-rouges)
[;]	Medkit (Trousse de secours)
R	Steroids (Stéroïdes)

CONTROLE GAMEPAD™ OU JOYSTICK

Déplacement	Direction
Bouton 1	Faire feu
Bouton 2	Marcher tout droit
Bouton 3	Utiliser des accessoires ou ouvrir des portes
Bouton 4	Déplacement Latéral
N° 1 à 9	Sélectionner des armes
Arrêt défil	Rengainer l'arme
S clavier	Centrer l'arme
I	Croix de visée
Origine\Fin	Viser vers le haut/Viser vers le bas
PageHaut\PageBas	Regarder en haut / Regarder en bas
Inser\Suppr	Regarder à gauche / Regarder à droite
Pause	Pause
ÉCHAP	Retourner menu principal
F1	Aide
F2	Enregistrer la partie
F3	Charger une partie
F4	Son/Musique
F5	Niveau de détail
F6	Enregistrement rapide
F7	Vue poursuite
F8	Messages
F9	Chargement rapide
F10	Retour au DOS
F11	Luminosité
F12	Capture d'écran PCX

Options de Comm-bat pour jeu par modem et en réseau

F1 à F10	RemoteRidicule avec sons prédéfinis	Z	Visualiser les armes des adversaires
Maj + F1-F10	Emettre des messages prédéfinis	S	Vue Co-Op
T	Taper un message à l'intention de tous		

BESOIN D'ASSISTANCE TECHNIQUE ?

N'hésitez pas à contacter notre service d'assistance technique. Vous pouvez appeler le 41 06 96 75, du lundi au vendredi, de 9H30 à 18H30 ou nous envoyer une télécopie au 47 56 14 66, 24 heures sur 24. Si vous préférez nous écrire, envoyez votre courrier à :

CentreGold France
Support Technique
6, bd du Général Leclerc
92115 Clichy
Tél : 41 06 96 75
Fax : 47 56 14 66

Pour nous aider à vous répondre plus rapidement, appelez-nous à proximité de votre ordinateur. Les demandes par écrit doivent mentionner le type de votre système, les périphériques connectés et contenir une copie papier de vos fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT. Un fichier appelé DN3DHELP.EXE, inclus dans le CD de Duke Nukem 3D, contient des informations techniques détaillées. Si vous rencontrez des difficultés à lancer Duke Nukem 3D après l'avoir installé, consultez ce fichier avant d'appeler 3D Realms Entertainment. Ce fichier contient la solution aux problèmes les plus fréquemment rencontrés par nos clients.

Distribué en France par : CentreGold France, 6, bd du Général Leclerc, 92115 Clichy
Tél : 41 06 96 75
Fax : 47 56 14 66
Minitel : 3615 US GOLD
(2F23 la minute)

IMPORTANT - À LIRE AVANT D'UTILISER CE PRODUIT LICENCE ET GARANTIE LIMITÉE

EN UTILISANT LE LOGICIEL ACCOMPAGNANT CETTE LICENCE ET GARANTIE LIMITÉE, VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DE CETTE DERNIÈRE, ÉTABLIS PAR U.S. GOLD. LE LOGICIEL ET TOUT CE QUI L'ACCOMPAGNE VOUS EST FOURNI À LA SEULE CONDITION QUE VOUS ACCEPTIEZ LES TERMES ET CONDITIONS DÉFINIS CI-DESSOUS. SI VOUS N'ÊTES PAS D'ACCORD AVEC CES TERMES ET QUE VOUS NE DÉSIREZ PAS LES ACCEPTER EN UTILISANT LE LOGICIEL, RENVOYEZ CE DERNIER AVEC TOUT CE QUI L'ACCOMPAGNE À VOTRE DÉTAILLANT AFIN DE VOUS FAIRE REMBOURSER.

A. SOUTIEN TECHNIQUE: si vous rencontrez des problèmes de logiciel, contactez U.S. Gold, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tél: (+44) 121 625 3366. Si vous avez besoin d'un soutien technique, appelez le numéro suivant (+44) 121 356 0831.

Toutes les communications téléphoniques seront à vos frais, U.S. Gold réglant seulement les frais de port lors des renvois de logiciels à leur propriétaire. Vous devrez également régler les frais de port si vous renvoyez un logiciel défectueux à U.S. Gold.

B. LICENCE D'USAGE LIMITÉ: ce programme appartient à FormGen, Inc. (le fabricant) et est protégé par les lois et les traités internationaux de copyright. Tous les droits n'étant pas expressément accordés sont réservés.

VOUS POUVEZ:

- (a) Faire une copie du programme à des fins de sauvegarde ou d'archives, à condition que vous reproduisiez toutes les informations (y compris les notices de copyright) qui apparaissent sur les disquettes originales, ou (b) transférer le programme sur un seul disque dur, à condition que vous gardiez la ou les disquettes d'origine à des fins de sauvegarde ou d'archives.
- Transférer tout le programme de façon permanente, à condition que vous ne gardiez aucune copie et que le bénéficiaire accepte par écrit les termes de cet accord.

VOUS NE POUVEZ PAS:

- Utiliser le programme sur plus d'un ordinateur à la fois.
- Faire des copies du matériel accompagnant le programme, ou du programme lui-même, sauf dans les cas expliqués ci-dessus.
- Louer, prêter, autoriser ou transférer le programme sans l'autorisation expresse écrite du fabricant, mais vous pouvez transférer la totalité du programme comme indiqué ci-dessus.
- Démonter, décompiler, désassembler ou créer des versions alternatives du programme.
- Utiliser la série de disquettes complémentaires (si le jeu contient des disquettes de 3,5" et de 5,25") sur un autre ordinateur, ou les prêter, louer, donner ou transférer à un autre utilisateur, sauf si vous transférez de façon permanente la totalité du logiciel.

C. GARANTIE LIMITÉE: U.S. Gold garantit à l'acheteur d'origine uniquement que le support sur lequel est enregistré le programme est dépourvu de défauts de matériel et de fabrication, dans des conditions d'utilisation normales, pendant les 3 mois suivant la date d'achat.

RECOURS EXCLUSIF: selon les clauses suivantes de la garantie limitée, la responsabilité d'U.S. Gold et votre recours exclusif dépendent entièrement d'U.S. Gold. U.S. Gold pourra (a) réparer ou remplacer tout logiciel qui ne correspond pas à la description de la garantie, à condition qu'il ait été retourné au détaillant ou à U.S. Gold (si acheté directement), accompagné d'une copie de votre reçu. (b) U.S. Gold pourra également vous rembourser le prix du programme et de tout ce qui l'accompagne, à condition que vous lui fournissiez une preuve d'achat. Pour faire une réclamation sur la garantie, veuillez retourner le programme accompagné d'une preuve d'achat à votre détaillant. Cette garantie limitée est nulle si le support sur lequel est enregistré le programme a été endommagé par vous-même ou un tiers, une défectuosité, une mauvaise utilisation ou un non respect des instructions fournies. La garantie sera également nulle si les conditions d'utilisation du programme sur certains types de hardwares n'ont pas été respectées, si le programme a été stocké, manipulé ou appliqué dans des conditions propices à l'endommagement, ou si le programme est modifié ou réparé par des personnes qui ne disposent pas d'une autorisation expresse écrite d'U.S. Gold.

AUCUNE AUTRE GARANTIE U.S. GOLD NE FAIT AUCUNE AUTRE GARANTIE CONCERNANT LE PROGRAMME, SON SUPPORT ET LE MATÉRIEL ÉCRIT QUI L'ACCOMPAGNE. EXCEPTÉ LA GARANTIE CI-DESSUS, U.S. GOLD NE FAIT AUCUNE REPRÉSENTATION, GARANTIE OU CONDITION INCLUANT, MAIS NE SE LIMITANT PAS, À LA QUALITÉ MARCHANDE, LA QUALITÉ OU L'ADAPTATION À UN USAGE PARTICULIER DU PROGRAMME OU DE CE QUI

L'ACCOMPAGNE. U.S. GOLD NE GARANTIT PAS QUE LE PROGRAMME SATISFERA VOTRE DEMANDE, OU QUE SON FONCTIONNEMENT SERA DÉPOURVU D'INTERRUPTIONS OU D'ERREURS. **CETTE GARANTIE LIMITÉE N'AFECTE PAS VOS DROITS STATUTAIRES**

PRESCRIPTION DES DOMMAGES. U.S. GOLD NE PEUT, EN AUCUN CAS, ÊTRE TENU RESPONSABLE DE DOMMAGES (DOMMAGES DE PERTES OU DE PROFIT, INTERRUPTION DE COMMERCE, PERTES D'INFORMATIONS OU AUTRES PERTES FINANCIÈRES DIRECTES OU INDIRECTES) RÉSULTANT DE LA POSSIBILITÉ OU L'IMPOSSIBILITÉ D'UTILISER LE PROGRAMME. U.S. GOLD NE SERA PAS NON PLUS RESPONSABLE DE DOMMAGES-INTÉRÊTS ACCESSOIRES OU INDIRECTS, OU DE TOUT AUTRE DOMMAGE OU PERTE, MÊME S'IL A ÉTÉ INFORMÉ DE LA POSSIBILITÉ DE TELS DOMMAGES, ET EN AUCUN CAS, LA RESPONSABILITÉ D'U.S. GOLD NE POURRA DÉPASSER LE PRIX D'ACHAT DU PROGRAMME ET DE CE QUI L'ACCOMPAGNE.

CONSERVEZ CETTE LICENCE ET GARANTIE LIMITÉE À TITRE DE RÉFÉRENCE.

CETTE GARANTIE LIMITÉE N'AFECTE PAS VOS DROITS STATUTAIRES.



FormGen
INCORPORATED

**3D
REALMS™**

US GOLD®