

Scanné par Mumu88
<http://www.emulation64.fr>

NUS-NDZF-FRA



DUKE NUKEM™

ZERO HOUR

MODE D'EMPLOI



NINTENDO⁶⁴



Emulation64.fr

TABLE DES MATIERES

<i>DEMARRAGE</i>	2
<i>FONCTIONS DU STICK MULTIDIRECTIONNEL</i>	3
<i>MANETTE</i>	4
<i>AU COMMENCEMENT</i>	5
<i>RESUME DES COMMANDES</i>	6-10
<i>MENU PRINCIPAL ET OPTIONS DE JEU</i>	11-15
<i>SITUATION DU JOUEUR</i>	16
<i>LA PARTIE</i>	17-18
<i>LES ARMES DE DUKE</i>	19-24
<i>OBJETS</i>	25-27
<i>ENNEMIS</i>	28-34
<i>ASSISTANCE TECHNIQUE</i>	35
<i>MENU CODES DE TRICHE</i>	35
<i>CREDITS</i>	36-37

DEMARRAGE**ATTENTION**

N'ESSAYEZ JAMAIS D'INSERER OU DE RETIRER UNE CARTOUCHE DE JEU LORSQUE LA CONSOLE EST SOUS TENSION !

- Eteignez votre console N64™ (**OFF**).
- Insérez la cartouche de jeu dans la fente de la N64™. Appuyez fermement pour que la cartouche soit bien en place.
- Allumez la console (**ON**). Après l'apparition des écrans titre et légaux, la démo commencera. Appuyez sur **START** pour voir le menu principal.

**Menu cartouche de sauvegarde**

Maintenez le bouton **START** enfoncé lorsque vous allumez la console ou que vous la réinitialisez afin d'accéder au menu Controller Pak. Ceci vous permet de voir et d'effacer des informations sauvegardées sur une cartouche de sauvegarde.

Utilisation du Rumble Pak

A chaque fois que vous commencez une partie, le jeu vous demande d'insérer votre Rumble Pak. Si vous n'utilisez pas de Rumble Pak, appuyez sur le **Bouton A** pour continuer.

ATTENTION

Suivez les instructions affichées à l'écran pour savoir lorsque vous devez insérer ou retirer la cartouche de sauvegarde et le Rumble Pak.



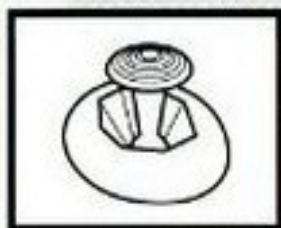
FONCTIONS DU STICK MULTIDIRECTIONNEL

Le **Stick multidirectionnel** de la **Nintendo® 64** utilise un système analogique pour la lecture des angles et de la direction de ses mouvements. Ce système permet d'obtenir un contrôle dont la subtilité dépasse de loin celle d'une **Manette** conventionnelle.

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



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

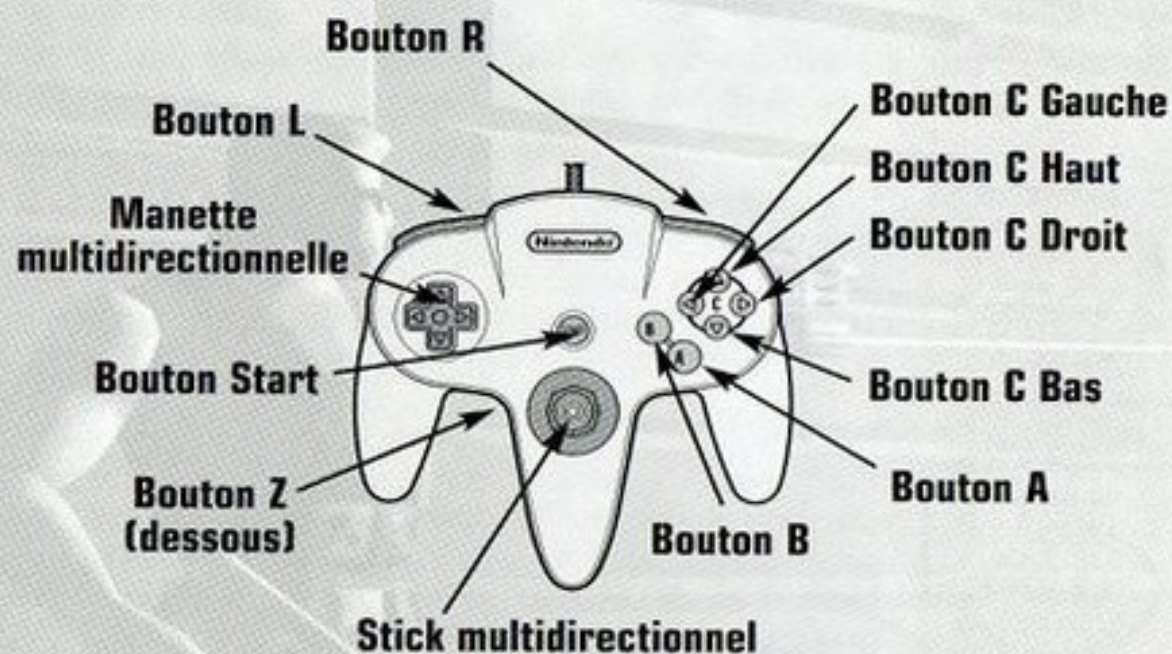


Pour régler la position neutre une fois que le jeu a commencé, relâchez le **Stick multidirectionnel** pour lui permettre de retourner à sa position centrale (comme sur l'illustration de gauche) et appuyez sur **START** tout en maintenant les **Boutons L** et **R** enfoncés.

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

MANETTE

Avant de commencer à jouer, familiarisez-vous avec la manette de jeu.

**Sélections des menus**

- Utilisez la **Manette multidirectionnelle** ou le **Stick multidirectionnel Haut, Bas, Gauche** ou **Droite** pour mettre les options en surbrillance ou les activer/désactiver.
- Utilisez la **Manette multidirectionnelle Gauche** ou **Droite** pour faire défiler les options.
- Appuyez sur le **Bouton A** pour sélectionner les options.
- Appuyez sur le **Bouton B** pour retourner à un menu précédent.



AU COMMENCEMENT ...

Duke Nukem aspirait à un peu de détente après avoir repoussé seul l'invasion de la planète Terre par les extraterrestres. Mais ces ordures, toujours déterminées à détruire l'humanité, ont lancé une nouvelle attaque, dirigée cette fois contre New York. Alors que la police et l'armée succombent et reculent, les Forces de Défense Terrienne (F.D.T) rappellent Duke Nukem pour qu'il tente de nouveau de sauver le monde. Mais, est-il possible que cette invasion extraterrestre ne soit qu'une simple diversion ? Seul Duke saura le découvrir.

Dans Zero Hour, Duke se trouve dans une base militaire ultra secrète. Vous pourrez vous y entraîner à utiliser le système de contrôle, tester votre vitesse de réaction lors d'un entraînement d'assaut et vous familiariser avec plusieurs armes sur le pas de tir. N'y passez trop de temps car un hélicoptère attend pour emmener Duke au cœur de la bataille.



RESUME DES COMMANDES**Menu Système**

Déplacement vers le haut	Manette multidirectionnelle Haut OU Stick multidirectionnel Haut
Déplacement vers le bas	Manette multidirectionnelle Bas OU Stick multidirectionnel Bas
Choix d'un objet	A OU START
Retour à l'écran précédent	B
Diminuer la valeur	Manette multidirectionnelle Gauche OU Stick multidirectionnel Gauche
Augmenter la valeur	Manette multidirectionnelle Droite OU Stick multidirectionnel Droite

En cours de partie**Mode 'Duke'**

Action	Bouton
Tourner vers la gauche/vers la droite	Stick multidirectionnel vers la gauche/la droite
Avancer	Bouton C haut
Reculer	Bouton C bas
Aller vers la gauche	Bouton C gauche
Aller vers la droite	Bouton C droite
Regarder en haut	Stick multidirectionnel vers le bas
Regarder en bas	Stick multidirectionnel vers le haut
Sauter	Bouton A
Tirer	Bouton Z
Ouvrir	Bouton B
Sélectionner une arme	A + stick multidirectionnel vers la gauche/la droite OU manette multidirectionnelle vers la gauche/la droite
Sélectionner un objet de l'inventaire	A + stick multidirectionnel vers le haut/le bas OU manette multidirectionnelle vers le haut/le bas
Utiliser un objet de l'inventaire	A + bouton Z OU bouton L



RESUME DES COMMANDES**Mode 'Atomique'**

Action	Bouton
Tourner vers la gauche/vers la droite	Stick multidirectionnel vers la gauche/la droite
Avancer	Manette multidirectionnelle vers le haut
Reculer	Manette multidirectionnelle vers le bas
Aller vers la gauche	Manette multidirectionnelle vers la gauche
Aller vers la droite	Manette multidirectionnelle vers la droite
Regarder en haut	Stick multidirectionnel vers le bas
Regarder en bas	Stick multidirectionnel vers le haut
Sauter	Bouton L
Tirer	Bouton Z
Ouvrir	Bouton B
Sélectionner une arme	A + stick multidirectionnel vers la gauche/la droite
Sélectionner un objet de l'inventaire	A + stick multidirectionnel vers le haut/le bas
Utiliser un objet de l'inventaire	A + bouton Z OU bouton R

Mode 'Secousse'

Action	Bouton
Tourner vers la gauche/vers la droite	Stick multidirectionnel vers la gauche/la droite
Avancer	Stick multidirectionnel vers le haut
Reculer	Stick multidirectionnel vers le bas
Aller vers la gauche	Bouton C gauche
Aller vers la droite	Bouton C droit
Regarder en haut	Bouton C bas
Regarder en bas	Bouton C haut
Sauter	Bouton R
Tirer	Bouton Z
Ouvrir	Bouton B
Sélectionner une arme	A + stick multidirectionnel vers la gauche/la droite OU manette multidirectionnelle vers la gauche/la droite
Sélectionner un objet de l'inventaire	A + stick multidirectionnel vers le haut/le bas OU manette multidirectionnelle vers le haut/le bas
Utiliser un objet de l'inventaire	A + bouton Z OU bouton

RESUME DES COMMANDES**Mode 'Frisson'**

Action	Bouton
Tourner vers la gauche/vers la droite	Stick multidirectionnel vers la gauche/la droite
Avancer	Stick multidirectionnel vers le haut
Reculer	Stick multidirectionnel vers le bas
Aller vers la gauche	Manette multidirectionnelle vers la gauche
Aller vers la droite	Manette multidirectionnelle vers la droite
Regarder en haut	Manette multidirectionnelle vers le bas
Regarder en bas	Manette multidirectionnelle vers le haut
Sauter	Bouton L
Tirer	Bouton Z
Ouvrir	Bouton B
Sélectionner une arme	A + stick multidirectionnel vers la gauche/la droite
Sélectionner un objet de l'inventaire	A + stick multidirectionnel vers le haut/le bas
Utiliser un objet de l'inventaire	A + bouton Z OU bouton L

Mode 'Nucléaire'

Action	Bouton
Tourner vers la gauche/vers la droite	Stick multidirectionnel vers la gauche/la droite
Avancer	Bouton C haut
Reculer	Bouton C bas
Aller vers la gauche	Bouton C gauche
Aller vers la droite	Bouton C droit
Regarder en haut	Stick multidirectionnel vers le bas
Regarder en bas	Stick multidirectionnel vers le haut
Sauter	Bouton R
Tirer	Bouton Z
Ouvrir	Bouton B
Sélectionner une arme	Bouton A/Manette multidirectionnelle vers la gauche
Sélectionner un objet de l'inventaire	Manette multidirectionnelle vers le haut/le bas
Utiliser un objet de l'inventaire	Bouton L



RESUME DES COMMANDES**Mode 'Nitro'**

Action	Bouton
Tourner vers la gauche/vers la droite	Stick multidirectionnel vers la gauche/la droite
Avancer	Manette multidirectionnelle vers le haut
Reculer	Manette multidirectionnelle vers le bas
Aller vers la gauche	Manette multidirectionnelle vers la gauche
Aller vers la droite	Manette multidirectionnelle vers la droite
Regarder en haut	Stick multidirectionnel vers le bas
Regarder en bas	Stick multidirectionnel vers le haut
Sauter	Bouton L
Tirer	Bouton Z
Ouvrir	Bouton B
Sélectionner une arme	Bouton A/Bouton C gauche
Sélectionner un objet de l'inventaire	Bouton C bas/haut
Utiliser un objet de l'inventaire	Bouton R

Mode 'Or'

Action	Bouton
Tourner vers la gauche/vers la droite	Stick multidirectionnel vers la gauche/la droite
Avancer	Stick multidirectionnel vers le haut
Reculer	Stick multidirectionnel vers le bas
Aller vers la gauche	Bouton C gauche
Aller vers la droite	Bouton C droit
Regarder en haut	Bouton C bas
Regarder en bas	Bouton C haut
Sauter	Bouton R
Tirer	Bouton Z
Ouvrir	Bouton B
Sélectionner une arme	Bouton A/Manette multidirectionnelle vers la gauche
Sélectionner un objet de l'inventaire	Manette multidirectionnelle vers le bas/le haut
Utiliser un objet de l'inventaire	Bouton L

RESUME DES COMMANDES**Mode 'Diamant'**

Action	Bouton
Tourner vers la gauche/vers la droite	Stick multidirectionnel vers la gauche/la droite
Avancer	Stick multidirectionnel vers le haut
Reculer	Stick multidirectionnel vers le bas
Aller vers la gauche	Manette multidirectionnelle vers la gauche
Aller vers la droite	Manette multidirectionnelle vers la droite
Regarder en haut	Manette multidirectionnelle vers le bas
Regarder en bas	Manette multidirectionnelle vers le haut
Sauter	Bouton L
Tirer	Bouton Z
Ouvrir	Bouton B
Sélectionner une arme	Bouton A/Bouton C gauche
Sélectionner un objet de l'inventaire	Bouton C bas/haut
Utiliser un objet de l'inventaire	Bouton R



MENU PRINCIPAL ET OPTIONS DE JEU

Lorsque vous lancez Zero Hour, vous avez le choix entre commencer une nouvelle partie, recharger une partie précédente ou accéder au menu des options pour modifier les paramètres du jeu. Vous pouvez utiliser le **Stick multidirectionnel** ou les **boutons C** pour choisir le type de paramètre puis valider vos choix à l'aide du **bouton A** ou du **bouton Start**.

Commencer une Partie

Vous avez le choix entre une partie à un seul joueur et un jeu multijoueur.

Parties à un seul joueur

Après avoir sélectionné le jeu à un seul joueur, vous avez le choix entre deux niveaux de difficulté :

Normal - le mode par défaut. Les ennemis se déplacent et tirent à vitesse normale, et vos armes disposent du système de visée automatique standard.

Difficile - réservé aux joueurs expérimentés. Les ennemis sont plus difficiles à tuer, causent plus de dégâts que la normale et tirent plus rapidement. Le système de visée automatique est de capacité réduite.

La partie commence dès que vous avez fait votre choix.

Parties multijoueurs

Options multijoueurs

Si vous avez choisi une partie multijoueur, vous devez indiquer le nombre de joueurs (4 au maximum) qui doivent y participer.

Après avoir choisi le nombre de joueurs, vous verrez apparaître l'écran des options Multijoueurs, qui vous permet de modifier les paramètres suivants de la partie multijoueur :

Contre la montre - cette option vous permet de définir la durée de la partie. Vous pouvez soit désactiver l'option (OFF), soit définir une durée entre 5 et 60 minutes. Le vainqueur est celui qui totalise le plus de victimes à la fin du temps que vous avez défini.

Tableau de chasse - vous choisissez le nombre de victimes à atteindre pour remporter la victoire. Vous pouvez choisir de désactiver cette option ou définir un nombre entre 5 et 100 tués. En mode Deathmatch, le premier joueur à atteindre le nombre de victimes défini sera déclaré vainqueur.



MENU PRINCIPAL ET OPTIONS DE JEU

Vous devez sélectionner l'une de ces deux options - Contre la montre ou Tableau de chasse - mais vous pouvez aussi sélectionner les deux options (durée et nombre de victimes). Dans ce dernier cas, la partie s'achèvera soit lorsque le nombre défini de victimes est atteint, soit lorsque la durée impartie au jeu est écoulée.

Radar - vous avez la possibilité d'activer ou non le radar de jeu. Si le radar est activé, un point lumineux s'affiche à l'écran de chacun des autres joueurs, leur permettant de suivre le signal radar et de suivre plus facilement leur adversaire.

Split 2 joueurs - cette option vous permet de définir la manière dont l'écran est partagé lors d'une partie en mode deux joueurs. Vous avez le choix entre diviser l'écran horizontalement ou verticalement.

Split 3 joueurs - dans une partie en mode trois joueurs, cette option vous permet de définir la manière dont l'écran du Troisième Joueur s'affiche. Si vous choisissez Égal, l'écran du Troisième Joueur occupera un espace égal à celui des autres joueurs, un quart de l'écran restant vide. Si vous sélectionnez Plein écran, toute la moitié inférieure de l'écran sera utilisée pour l'affichage du Troisième Joueur.

Tir contre son camp - cette option vous permet d'activer ou de désactiver le Tir contre son camp. Si vous désactivez cette option (OFF), Duke ne peut pas se tuer lui-même dans une partie multijoueur, ni être tué par un membre de son équipe en mode Deathmatch par équipe. Si cette option est activée (ON), Duke peut être touché, quel que soit celui qui lui a tiré dessus.

Une fois satisfait de votre sélection de paramètres, sélectionnez "Jouer" pour passer au menu Type de partie.

Types de parties multijoueurs

C'est dans le menu Type de partie que vous choisissez l'un des quatre types de partie suivants :

Deathmatch - il s'agit de la partie multijoueur standard. Le but est de tuer le plus grand nombre d'autres joueurs. Vous obtenez un point chaque fois que vous tuez un adversaire. Si vous tuez accidentellement Duke, un point est soustrait à votre décompte de victimes. Le vainqueur est celui qui compte le plus de victimes à la fin de la partie, ou celui qui atteint le premier le nombre de tués définis à l'option Tableau de chasse.



MENU PRINCIPAL ET OPTIONS DE JEU

Le Survivant - dans ce mode, le but du jeu est d'être le dernier survivant. Chaque joueur n'a qu'une vie. Lorsqu'un joueur est tué, il disparaît du jeu. Le dernier joueur vivant est le vainqueur de la partie, quel que soit le nombre de victimes qu'il a fait. Dans ce mode, les options Contre la montre et Tableau de chasse sont désactivées.

Le Roi de la Montagne - ce mode de jeu est très semblable à la partie standard Dukematch, à la différence près que, au début de la partie, le premier à faire une victime devient le roi (il apparaît alors différemment aux autres joueurs et sur l'écran du radar). Si un joueur tue le roi, il marque cinq points au lieu d'un seul, et devient à son tour le roi. Le roi précédent redevient alors un joueur normal (il ne peut y avoir qu'un seul roi à la fois). Le vainqueur est celui qui a fait le plus de victimes à l'expiration du temps imparti au jeu, ou le premier à atteindre le nombre de victimes défini au tableau de chasse.

Deathmatch par équipe - ce mode offre aux joueurs la possibilité de se joindre à l'une des deux équipes, la Rouge ou la Bleue. Vous et votre équipe comptabilisez les morts appartenant à l'autre équipe. À la fin de la partie, vos scores sont additionnés et l'équipe totalisant le plus grand nombre de victimes est déclarée victorieuse.

Après avoir sélectionné votre mode de jeu, sélectionnez le niveau que vous désirez à partir des cartes multijoueurs spéciales, puis choisissez votre personnage. Chaque joueur doit choisir un personnage différent. Au début de la partie, vous n'avez le choix qu'entre quatre personnages, d'autres pouvant être choisis à mesure que vous progressez dans la partie.

En mode Deathmatch par équipe, après avoir sélectionné leur personnage, les joueurs choisissent leur camp, Rouge ou Bleu, et la partie peut commencer. Le score de chaque équipe s'affiche lorsque les conditions de victoire sont remplies pour un niveau, et les joueurs passent au niveau suivant.

Charger une partie

Chaque fois que vous terminez un niveau de Zero Hour, vous avez la possibilité d'enregistrer votre partie sur une cartouche de sauvegarde. Une partie enregistrée conserve la trace des armes et des objets que vous possédez, ainsi que votre position dans la partie.

Après avoir sélectionné une partie à charger, vous passez à l'écran du niveau sélectionné. Tous les niveaux que vous avez déjà parcourus (jusqu'à la position enregistrée) sont affichés. Le score que vous avez réalisé à chaque niveau terminé s'affiche en indiquant le temps que vous avez mis, le nombre de monstres tués, le nombre de gonzesses et de secrets découverts, le nombre de pièces de la machine à remonter le temps trouvées, ainsi que votre classement à ce niveau.

MENU PRINCIPAL ET OPTIONS DE JEU

C'est à partir de l'écran Sélection de niveau que vous pouvez sélectionner un nouveau niveau. Si vous choisissez de poursuivre la partie à l'endroit où vous l'avez sauvegardée, vous repartirez de là en disposant de toutes les armes, objets et points de vie que vous possédiez au moment de l'enregistrement de la partie.

Vous pouvez également choisir de reprendre un niveau que vous avez déjà terminé afin de mettre en pratique votre expérience du jeu ou d'améliorer vos statistiques pour ce niveau. Si vous choisissez cette possibilité, vous reviendrez à l'écran de Sélection de niveau une fois que vous aurez complété ce niveau, et vos statistiques seront mises à jour en tenant compte des nouveaux scores réalisés. Vous aurez alors la possibilité de sélectionner un autre niveau ; en effet, dans ce mode, vous ne passez pas automatiquement au niveau suivant.

Options

Volume SFX - ceci vous permet de modifier le réglage du volume, ou de couper les effets sonores du jeu.

Volume Musique - ceci vous permet de modifier le réglage du volume, ou de couper la musique du jeu.

Son - ceci vous permet de choisir un son Mono ou Stéréo.

Rumble Pak - ceci vous permet de modifier la puissance des vibrations produites par votre Rumble Pak (si vous en avez un).

Affichage - si vous possédez la cartouche d'extension N64, cette option vous permet de choisir la résolution graphique du jeu - normale, moyenne ou haute. En résolution moyenne et haute, l'écran affiche plus de détails qu'en mode normal. Si vous ne disposez pas de cette cartouche d'extension, la résolution normale sera choisie par défaut et vous ne pourrez pas la modifier.

Paramètres du joueur - cette option permet à tous les joueurs de personnaliser les commandes de jeu suivant leurs préférences. Si vous choisissez de modifier ces paramètres, vous devrez indiquer quelles commandes vous désirez modifier. Vous pouvez personnaliser les commandes de toutes les manettes connectées sur votre N64. Une fois la manette sélectionnée, vous aurez le choix entre quatre options :

Configuration des commandes - cette option permet à chaque joueur de modifier la méthode de contrôle pour l'adapter à ses préférences personnelles. Il y a huit options possibles: Duke, Atomique, Secousse, Frisson, Nucléaire, Nitro, Or et Diamant (décrites au début de ce manuel).



MENU PRINCIPAL ET OPTIONS DE JEU

Mire - cette option vous permet de modifier la mire de Duke. Vous avez le choix entre : la mire par défaut, la mire en forme de point, de mire, d'angle de visée, de parenthèses, de trois-points, de X, de symbole nucléaire (nuke), de cercle ou d'étoile. Si vous choisissez l'option par défaut, la mire s'adapte automatiquement pour correspondre à l'arme que tient Duke Nukem. Vous pouvez également désactiver totalement la mire.

Visée automatique - cette option vous permet d'ajuster le nombre de visées automatiques dont bénéficie la mire de Duke Nukem dans une partie. Vous avez le choix entre trois qualités de visée automatique : faible, moyenne ou élevée. Plus le réglage choisi pour la visée automatique sera élevé, plus la mire de Duke Nukem se verrouillera rapidement sur l'ennemi et le suivra.

Centrage automatique - cette option permet à la mire de Duke de revenir automatiquement au centre dans la mesure où vous n'avez fait aucun mouvement pendant cinq secondes. Cette option est désactivée par défaut.

Menu de partie

Une fois la partie lancée, vous pouvez appeler le menu de Partie à n'importe quel moment en appuyant sur le bouton Start. Vous avez alors le choix entre accéder au menu Options, recharger une partie enregistrée, ou quitter la partie à laquelle vous jouez. Vous pouvez revenir à la partie en cours en sélectionnant Continuer ou en appuyant de nouveau sur le bouton Start.

Enregistrer une partie

Enregistrement sur une cartouche de sauvegarde

Vous pouvez enregistrer plusieurs parties sur une même cartouche de sauvegarde et recharger n'importe laquelle d'entre elles pour reprendre une partie à l'endroit où vous l'aviez abandonnée. Cette opération enregistre non seulement votre situation dans la partie mais également les paramètres de votre manette et toutes les autres options que vous aviez définies.

Rumble Pak

Zero hour accepte également les Rumble Paks. Vous pouvez passer d'un Rumble Pak à une cartouche de sauvegarde enfilés dans un seul connecteur tout en jouant à une partie. Suivez simplement les indications en cours de jeu et échangez votre Rumble Pak et votre cartouche de sauvegarde lorsqu'on vous l'indique.



SITUATION DU JOUEUR

En cours de jeu, les deux zones de situation en haut ainsi que la zone de statut au coin inférieur gauche de l'écran affichent toutes des informations vitales.

La zone inférieure gauche montre votre état de santé. Au départ, vous disposez de 100 points de vie ; vous êtes mort lorsque vous avez 0 point de vie. Si vous passez sous la barre des 30 points de vie, l'indicateur passe au rouge pour vous en avertir.

La zone supérieure gauche indique ce que vous possédez. Cet inventaire montre les objets que vous avez ramassés et le statut de l'objet sélectionné, notamment s'il est actif ou non. Nombre d'objets ont un usage limité, ce qui est également indiqué.

La zone supérieure droite indique l'arme que vous avez sélectionnée, ainsi que son état. Le nombre de cartouches dont vous disposez pour l'arme sélectionnée est affiché en jaune. Certaines armes, tel que les Blasters, doivent être rechargées après un certain nombre de tirs. La quantité de munitions dont vous disposez avant de devoir recharger est affichée en orange. Duke peut également ramasser des munitions améliorées correspondant à certaines armes, telles que les cartouches Ultra Magnum .45 pour le Pacificateur .45. Si l'arme est chargée avec de telles munitions, l'affichage des munitions est rouge.

Les informations sont affichées de manière semblable en partie multijoueur. La seule différence est que le coin inférieur droit de l'écran de chaque joueur affiche le nombre de victimes faites par chaque joueur.



LA PARTIE

L'environnement dans lequel vous combattez a quelques particularités :

Portes

Vous ouvrez la plupart des portes en vous en approchant et en appuyant sur le bouton Activer l'arme ('B' par défaut). Certaines portes sont verrouillées et vous devrez en découvrir la clé avant de pouvoir les ouvrir ; d'autres ne s'ouvrent que si vous appuyez sur l'interrupteur placé sur un mur adjacent. Certaines portes sont bloquées et ne peuvent pas s'ouvrir (Duke ne fera pas de bruit devant ces portes).

Échelles

Duke doit souvent emprunter une échelle pour passer d'un étage à un autre. Comme il a besoin de ses deux mains pour monter, Duke doit toujours ranger l'arme qu'il tient avant de prendre l'échelle. Pour emprunter une échelle, il suffit de vous placer devant elle pour que Duke l'empoigne automatiquement, puis d'appuyer sur les boutons Avancer ou Reculer pour monter ou descendre.

Couloirs étroits

À certains endroits, Duke doit se glisser dans d'étroits tunnels, des trous dans le mur et même des bouches d'aération. Pour y pénétrer, placez-vous devant l'orifice et appuyez sur le bouton Activer l'arme (B par défaut).

Zones mobiles

Si les ascenseurs sont utiles pour passer d'un étage à l'autre, Duke doit parfois utiliser d'autres modes de transport pour se déplacer. Pensez à examiner les véhicules et les machines que Duke pourrait utiliser dans des zones difficiles ou dangereuses. Ils pourraient permettre à Duke de se déplacer plus rapidement et avec moins de risques qu'à pied. . . mais soyez prudent car ces objets peuvent parfois être eux-mêmes présenter un danger.

Téléports

Vous pouvez repérer un téléport grâce à la lumière bleue qu'il émet entre sol et plafond. Sautez simplement à l'intérieur de ce cercle de lumière et vous serez transporté jusqu'au téléport auquel il est relié. La plupart des téléports étant bidirectionnels, vous pouvez ainsi aller et venir facilement de l'un à l'autre.

Dangers

Le monde dans lequel vit Duke est dangereux : canons longue portée, lave, vase toxique, feux ardents, barils explosifs, murs monumentaux, fils de détente, pièges à ours, pointes empoisonnées, et même déchets nucléaires menacent la sécurité de Duke.



LA PARTIE

Sources de santé

Pour l'aider à survivre dans sa mission, Duke dispose d'un certain nombre de moyens lui permettant de soigner les blessures qu'il reçoit. Des kits de premier secours lui donneront les remontants supplémentaires nécessaires ; les nombreuses sources d'eau lui permettront de se rafraîchir – même s'il faut que vous causiez préalablement quelque dommage au décor. En progressant dans le jeu, vous découvrirez aussi les objets étranges dont se servent les envahisseurs pour conserver l'esprit combatif de leurs troupes : Duke peut utiliser ces objets à son profit contre les extraterrestres.

Fissures

Examinez les fissures des parois. Si vous parvenez à les élargir, vous pourrez accéder à de nouvelles zones du niveau et même découvrir des secrets bien cachés.

Gonzesses captives

Le plan diabolique élaboré par les extraterrestres prévoit la capture de nombreuses gonzesses. Vous devez retrouver ces innocentes victimes et les libérer avant qu'il ne soit trop tard. Pour cela, il vous suffit d'approcher une de ces captives et d'appuyer sur la touche Activer l'arme ('B' par défaut). Vous bénéficierez en plus d'un bonus de santé.

Secrets

Chaque niveau dissimule des secrets que vous devez découvrir. Examinez les interrupteurs, les claviers, les portes secrètes, les tunnels dissimulés et les parois destructibles ou à sens unique. Un emplacement secret peut dissimuler du matériel, des gonzesses captives ou simplement d'autres ennemis.

Fin de niveau

Un symbole nucléaire orange en rotation se trouve sur la plupart des niveaux. Vous terminez le niveau en cours en passant à travers, quel que soit le moment de la partie. Vous savez alors combien d'ennemis vous avez tués, combien de gonzesses vous avez sauvées et combien de secrets vous avez découverts. Certains niveaux peuvent se terminer sans prévenir... faites attention !



LES ARMES DE DUKE

Duke dispose d'un arsenal d'armes d'une grande variété. Vous commencez la partie avec deux armes seulement - un Pulse Gun M-80 (ou Blaster) et vos poings nus. Vous passez d'une arme à l'autre en appuyant sur les boutons de sélection d'arme (A + Stick multidirectionnel Gauche et Droite ou Manette multidirectionnelle Gauche et Droite par défaut). Vous trouverez bien d'autres armes à mesure que vous progresserez dans la partie, chacune d'elles pouvant être approvisionnée avec les munitions que vous découvrirez. À chaque arme correspond un type de munition. Par exemple, vous ne pouvez pas utiliser des munitions du Blaster pour le fusil à pompe. Deux armes - le Blaster et le Revolver - doivent être rechargées. Le chargeur du Blaster dispose de 14 coups, tandis que le Revolver n'a que 6 cartouches. Une fois vides, ces armes se rechargent automatiquement (mais seulement si vous disposez de munitions). L'opération prenant un certain temps, restez sur vos gardes. Si vous voulez être sûr de toujours commencer un combat avec une arme entièrement chargée, vous pouvez recharger ces armes à n'importe quel moment en appuyant sur le bouton Activer l'arme ('B' par défaut). Un certain nombre d'armes de Duke disposent d'accessoires améliorant leur puissance, généralement des munitions spéciales. Par exemple, le fusil de Sniper .50 peut être chargé de balles anti-armure. Si vous découvrez l'un de ces accessoires, il sera automatiquement utilisé au lieu de l'armement normal, et l'indicateur de munition s'affichera alors en rouge. Une fois ces munitions spéciales épuisées, l'arme retrouve un usage normal.

Les poings de Duke

Si vous êtes à court de munitions, ou que vous voulez vous battre d'homme à extraterrestre, vous pouvez utiliser les poings de Duke pour défaire votre adversaire. Si les poings de Duke sont marrants à utiliser, vous risquez d'avoir un problème si c'est la seule 'arme' dont vous disposez pour combattre des hordes d'extraterrestre. Malheureusement, comme Duke a besoin de ses deux mains pour nager, il ne peut pas se battre sous l'eau.

Pulse Gun M-80 (dit aussi 'Blaster')



Cette arme habituelle de Duke a été spécialement conçue par les Forces de Défense Terrienne. Utilisant une technologie prise aux extraterrestres, il s'agit d'une arme semi-automatique à émission de particules, lançant des décharges d'énergie de faible intensité mais mortelles. Chaque tir consomme une charge d'énergie, chaque chargeur contenant 14 charges. Les décharges sont si rapides qu'elles sont presque invisibles mais créent de petits cratères à l'endroit de leur impact. La distance a peu d'effet sur la puissance de ces charges. Le M-80 dispose d'un générateur de particules intégré, permettant de recharger lentement en cas d'urgence même lorsque toutes les munitions sont épuisées. Comme il faut plusieurs secondes pour recharger, ce mode n'est pas recommandé en plein combat.

LES ARMES DE DUKE

Munitions : Munitions Blaster

Accessoires : si Duke découvre un second Blaster, il peut utiliser les deux à la fois pour doubler leurs effets destructeurs.

Revolver 'Pacificateur' .45

Arme classique des cow-boys, ce revolver de gros calibre à barillet allongé est une arme puissante mais qui doit être rechargée tous les six coups.

Munitions : munitions .45

Accessoires : cartouches ultra-magnum 'Renégat-stop' - ces cartouches à grosses balles ont une puissance de percussion maximale et sont préférées aux munitions normales. Si Duke trouve un second Revolver, il peut utiliser les deux à la fois pour doubler son plaisir de tuer les extraterrestres.

Fusil à pompe calibre 12

L'Arme de Combat Rapproché est un fusil à pompe de calibre 12, qui doit être rechargé après chaque tir mais dont les effets sont dévastateurs à courte portée, ce qui en fait une arme idéale en lieu clos. L'effet destructeur de chaque tir diminue avec la distance.

Munitions : cartouches de fusil à pompe

Accessoires : chargeur automatique. Cet accessoire remplace la culasse et le mécanisme de chargement de l'arme actuelle pour permettre un chargement automatique, ce qui augmente de manière importante la cadence de tir. Toutefois, cet accessoire s'use rapidement en raison des contraintes dues à la plus forte cadence de tir ; Duke doit alors reprendre le précédent mécanisme, plus lent.

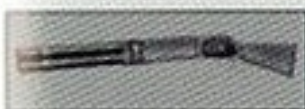
Fusil à canon scié

Ce fusil à deux canons sciés de calibre 12 dispose d'une puissance dévastatrice à bout portant. Il est toutefois presque inutile à grande distance et doit être rechargé après chaque tir.

Munitions : cartouches de fusil à pompe

LES ARMES DE DUKE

Fusil .30-30 à levier d'armement



Autre arme classique des cow-boys, ce fusil à levier d'armement est efficace à longue portée et dispose d'une grande puissance de pénétration. Bien qu'il doive être rechargé après chaque tir, son mécanisme à levier autorise une cadence de tir assez rapide.

Munitions : cartouches de fusil

Fusil-mitrailleur MP-10



Ce fusil-mitrailleur compact de 10mm offre à Duke la capacité de tirer sur une cible à une cadence quasi démoniaque, ou de faucher des rangs entiers de méchants. Ses chargeurs à bande de grande capacité permettent de ne pas avoir à recharger l'arme après chaque tir.

Munitions : chargeurs de fusil-mitrailleur

Accessoires : Duke peut tirer simultanément avec deux fusils-mitrailleurs et doubler ainsi sa puissance de tir.

Mitrailleuse Gatling



Cette arme puissante à canons multiples et chargeur circulaire actionné à la main est alimentée par des bandes de cartouches. Elle est assez lente comparée à des mitrailleuses modernes mais ses grosses balles causent de gros dommages.

Munitions : munitions pour mitrailleuses

Lance-grenades AGL-9



Ce lance-grenades rotatif semi-automatique tire au coup par coup des grenades qui ricochent contre les murs avant de détoner. Elles explosent soit au contact d'un ennemi, soit après un temps déterminé à l'avance.

Munitions : grenades

LES ARMES DE DUKE**Lance-grenades au cyanure de radium**

Dérivée du lance-grenades AGL-9, cette arme lance des grenades chargées de gaz nocif au lieu d'explosif. La grenade explose après une durée définie en dégageant des nuages de fumées hautement toxiques. Si ces nuages se dispersent à la longue, il n'est possible de les utiliser pour s'y déplacer ou de pénétrer dans la zone qu'ils ont envahie qu'en portant un masque à gaz. Restez prudent car certains monstres comme les zombies ne sont pas sensibles aux gaz - en effet, comment gazer des morts-vivants !

Munitions : grenades au cyanure de radium

Grenade télécommandée

Ces grenades à main sont des explosifs artisanaux mis à feu par télécommande après leur lancement en appuyant sur le bouton Activer l'arme (B par défaut).

Dynamite

Il s'agit d'un simple bâton de dynamite avec une mèche courte. Allumez la mèche, lancez le bâton et courez vite à l'abri !

Bombe

Cet explosif en forme d'obus dispose d'un détonateur rapide. Déclenchez-le et lancez la bombe au milieu des troupes d'extraterrestres.

Blaster cryogénique

Cette arme étrange des extraterrestres gèle immédiatement tout ce qu'elle touche avant de faire exploser la cible en milliers de glaçons.

Munitions : cristaux cryogéniques

LES ARMES DE DUKE**Canon Gamma**

Cette volumineuse arme laser utilise une étrange technologie cristalline extraterrestre qui provoque une fulgurante explosion laser. Le fait de tirer sur le levier de cette arme déclenche un barrage projetant des rayons laser dans toutes les directions et sur une grande étendue. Cette arme est absolument redoutable même si le pack de puissance grande capacité qui s'y adapte ne peut pas soutenir cette cadence de tir pendant très longtemps.

Munitions : cristaux Gamma

Projecteur voltaïque (dit aussi 'Canon électrique')

Ce Canon électrique, inspiré par le travail de plusieurs scientifiques de l'ère victorienne, a été créé par un brillant inventeur pour combattre les bizarres créatures régnant désormais dans les rues de Londres. Encombrante et bruyante, cette arme utilise plusieurs piles voltaïques pour créer un important courant électrique qu'il est alors possible de décharger sur les ennemis pour les faire frire à l'électricité.

Munitions : batterie

Lance-missiles dévastateur

Cette arme, qui dispose d'une poignée de transport pratique, se compose d'un groupe de tubes de lancement de mini-missiles associé au dernier cri en matière de technologie de visée. Elle tire de petits missiles à tête explosive anti-armure, capables de détruire jusqu'aux adversaires les plus coriaces. Chaque tir lance trois mini-missiles que le système de visée guide automatiquement sur la cible visée : face à plusieurs ennemis, les mini-missiles se séparent pour toucher le maximum de cibles possibles, tandis que devant un seul adversaire, les trois projectiles se regroupent sur la même cible.

Munitions : missiles dévastateurs

Accessoires : roquettes à tête chercheuse. Ces roquettes, préférées aux missiles ordinaires, modifient automatiquement leur course pour suivre des cibles mobiles sources de chaleur. Les véhicules et les ennemis volumineux y sont particulièrement vulnérables.

LES ARMES DE DUKE

Bombes laser CTX-2000



Puissante charge anti-personnelle que Duke pose sur les murs, le CTX-2000 émet un rayon laser et explose dès que son rayon est interrompu.

Accessoires : bombe laser à décharge. Cette grosse bombe laser utilise un rayon électrique comme "fil de détente". Toute cible potentielle traversant ce rayon est frappée par une décharge d'électricité de haut voltage avant l'explosion de la charge explosive.

Fusil de Sniper .50



Ce puissant fusil de sniper bénéficie d'une très longue portée et d'une grande puissance de pénétration. Le viseur intégral télescopique (8x) permet une visée précise sur des ennemis lointains. Malheureusement, Duke ne peut pas se déplacer à vitesse normale lorsque le viseur fonctionne, et il est donc vulnérable à toute attaque. Le fusil de Sniper fonctionne de manière légèrement différente des autres armes : lorsque vous appuyez sur le bouton Z (tir), vous actionnez le viseur ; vous disposez alors de 3 niveaux de zoom en appuyant successivement sur le bouton Sauter (bouton R par défaut). Vous tirez en appuyant de nouveau sur le bouton Z. Si vous décidez de ne pas tirer, vous pouvez désactiver le zoom (mais en conservant ce fusil comme arme sélectionnée) en appuyant sur le bouton Activer l'arme (B par défaut).

Munitions : munitions pour fusil .50

Accessoires : balles anti-armure. Alors que les balles standard .50 détruisent la plupart des cibles, certains ennemis portant une lourde armure peuvent résister à une seule balle. Ces balles anti-armure vous permettront de résoudre le problème.

Canon à plasma BMF



Conçue par les Forces de Défense Terrienne pour combattre la menace extraterrestre, cette arme utilise également une technologie extraterrestre. Le BMF est un canon à jet de particules qui envoie des décharges transmagnétiques capables d'éliminer des hordes entières d'ennemis.

Munitions : charges BMF



OBJETS

Vous ramassez les objets simplement en passant dessus. Si vous ne parvenez pas à prendre un objet, c'est uniquement parce que vous ne pouvez pas l'utiliser immédiatement - par exemple, vous ne pouvez pas prendre un kit de premier secours si vous disposez déjà de 100 points de vie. On distingue deux sortes d'objets : les Accessoires et les Objets.

Accessoires

Ces objets sont utilisés dès que vous les prenez et ne peuvent pas être conservés pour un usage ultérieur.



Petit kit de premier secours - Donne immédiatement 10 points de vie, mais sans dépasser les 100 points.



Grand kit de premier secours - Donne immédiatement 30 points de vie, mais sans dépasser les 100 points.



Pêche d'enfer - Donne immédiatement 50 points de vie. Cet accessoire peut être utilisé même si vous disposez déjà de 100 points de vie, et vous permet donc de dépasser ce maximum normal.



Armure / Armure de cuir - Fournit une protection supplémentaire contre les attaques en absorbant une partie des coups. Vous pouvez vérifier l'état de votre armure dans l'inventaire.

Objets

Duke peut également s'emparer de différents objets utiles. Contrairement aux Accessoires, vous pouvez conserver ces objets et les utiliser au moment où vous en avez le plus besoin. Généralement, vous devez sélectionner l'objet qui vous est nécessaire avant de pouvoir l'utiliser. Vous passez d'un objet à l'autre de l'inventaire en appuyant, par défaut, sur la manette multidirectionnelle Haut ou Bas. Une fois que vous avez sélectionné un objet, vous pouvez l'utiliser en appuyant sur le bouton L (par défaut). Certains objets ne peuvent pas être activés manuellement mais s'activent automatiquement dans certaines situations.

Kit de premier secours portable / Trousse de médecin



Ces grands kit de premier secours contiennent 100 points de vie. Lorsque votre santé décline, vous pouvez sélectionner cet objet pour récupérer jusqu'à 100 points de vie (à condition qu'il y ait suffisamment de points dans le kit). La quantité de points de vie utilisée est déduite de celle disponible dans le kit.



OBJETS**Vitamine X**

Lorsque vous l'utilisez, cet objet permet à Duke de courir plus vite, de lancer les objets plus loin et, en général, d'accélérer toutes ses actions. Cet objet a une durée d'effet limitée et, une fois activé, ne peut pas être désactivé.

Lunettes à infrarouge

Ces lunettes de vision nocturne vous permettent de voir dans les espaces sombres en augmentant la luminosité ambiante. Elles ont une durée de vie limitée mais peuvent être activées et désactivées pendant leur utilisation.

Tuba / Masque de plongée

Ces objets permettent à Duke de rester sous l'eau pendant une assez longue période. Ils ont cependant une durée d'utilisation limitée et sont automatiquement activés à chaque fois que vous nagez sous l'eau.

Lorsque Duke est en plongée, il commence à se noyer si les réservoirs d'air du masque ou du tuba sont vides.

Bottes de sécurité

Ces bottes ressemblent à une paire de bottes ordinaires mais protègent Duke de certains dangers tels que les vases radioactives et les puits d'acide. Elles ont une durée de vie limitée, peuvent ne plus protéger Duke au bout d'un certain temps et doivent donc être activées manuellement.

Masque à gaz

Le masque à gaz protège Duke contre les fumées et les gaz nocifs produits par les ennemis et certains obstacles. Le masque à gaz a une durée d'utilisation limitée mais peut être activé et désactivé à n'importe quel moment.

OBJETS**SYSTEME D'ANALYSE ET D'EVALUATION TACTIQUE (TACS)**

Duke dispose d'une console d'ordinateur TACS qui lui permet d'être connecté en permanence à un système de communication par satellite et une base de données tactique. Dans ses missions en solo, c'est le seul lien qu'a Duke avec les Forces de Défense Terrienne. Il permet à Duke d'être informé du but général de la mission en cours ainsi que de son objectif immédiat, qu'il lui faut généralement remplir afin d'accomplir le but principal de sa mission. Cet appareil vous indique également combien de secrets et de gonzesses vous devez découvrir au niveau en cours. En appuyant sur le bouton B, vous pouvez passer d'un écran du TACS à l'autre – le second écran affiche les clés que vous avez trouvées au niveau en cours ainsi que les éléments de la machine à remonter le temps que vous avez récupérés aux différents niveaux.

Vous pouvez activer et désactiver votre TACS comme tout autre objet – sélectionnez-le et appuyez sur le bouton Utiliser l'objet (A + Z ou bouton L par défaut).



ENNEMIS

Duke Nukem risque de rencontrer les ennemis suivants. Heureusement, leur dangerosité et leur résistance s'accroissent en fonction du niveau auquel vous vous trouvez, les adversaires les plus dangereux se trouvant dans les niveaux supérieurs.

Soldats d'assaut

Ces créatures, sortes de lézards amphibies qui constituent les troupes de choc des armées extraterrestres, compensent par leur nombre ce qui leur manque en force. Si le soldat ordinaire n'est équipé que d'un Blaster et d'une armure légère, Duke doit se méfier d'une autre classe de soldats d'assaut. Tous les soldats d'assaut disposent de localisateurs implantés dans le crâne - qui permettent à leurs maîtres de suivre leur progression et leur servent de repères pour les appareils de téléportation embarqués à bord de leurs vaisseaux. Les soldats d'assaut peuvent ainsi être téléportés directement au cœur de la bataille ou vers les lieux d'attaques surprise.

Capitaines d'assaut

Les soldats d'assaut particulièrement vigoureux et intelligents sont promus au rang de Capitaine. Les Capitaines, identifiables par leur armure dorée et les Blasters jumelés qu'ils portent, sont évidemment plus dangereux que les simples soldat.

Commandant d'assaut

Les soldats d'assaut qui excellent au combat sont recrutés dans les Légions d'assaut d'élite. Ils y reçoivent un entraînement intensif au maniement d'armes tandis que les scientifiques extraterrestre utilisent l'ingénierie génétique pour les rendre plus résistants et plus puissants. Les commandants d'assaut sont ainsi plus endurcis que les autres. Les traitements génétiques qui renforcent leurs écailles pour en faire l'équivalent d'une armure leur donnent une couleur jaunâtre reconnaissable, tout comme les SMG jumelés dont ils sont équipés.

Sniper d'assaut

Sélectionnés parmi les troupes des Légions d'assaut pour leur aptitude au tir, ces soldats disposent de puissants fusils de précision et sont envoyés accomplir des missions d'assassinat individuel. Heureusement pour Duke, le rayon laser que ces Snipers utilisent pour cibler leur proie émet un rayon visible de couleur rouge, permettant de réagir quelques secondes avant le tir fatal.

ENNEMIS

Porcos

Non contents de tuer des humains, les seigneurs extraterrestres se sont amusés à transformer d'innocentes victimes humaines en créatures assoiffées de sang : les Porcos. Avec leur corps puissant et leur apparence hideuse, ces monstres sont utilisés pour inspirer la terreur à toute opposition humaine. Les extraterrestres préfèrent généralement utiliser des officiers de police ou des soldats pour former ces terribles troupes pour bénéficier plus rapidement de leur connaissance des armes et des explosifs. Comme Duke remonte le temps, il découvrira que les extraterrestres ont recruté la population humaine locale pour accomplir leur plan odieux. Les Porcos que Duke rencontrera pourront ainsi varier d'une époque à l'autre.

Porcoflics



Ces anciens officiers du NYPD sont de dangereux adversaires. Ils portent toujours leur ancien uniforme et leur armure protectrice, et sont armés de fusils à pompe.

Porcorebelles



Ces Porcos équipés d'un harnachement anti-émeute portent une épaisse armure et des casques par-dessus leur uniforme. Les lance-grenades dont ils disposent lancent normalement des gaz lacrymogènes mais peuvent être chargés d'un gaz mortel innervant.

Chauffards



Regroupés en bandes de bikers et de guerriers de la route, ces Porcos sont vicieux et assoiffés de sang. Leur peau est endurcie par leur exposition au rude environnement qui est le leur, et leurs armes favorites sont des fusils à double canon sciés.

Porcoguerriers



Les guerriers des gangs de charognards sont les plus grands et les plus méchants des Porcos de l'Apocalypse. Ils volent les armes et les armures des soldats qu'ils massacrent, et aiment à charger leurs lance-grenades de balles explosives anti-personnelles.

ENNEMIS**Porcobrute**

Les extraterrestres se sont emparés des hommes des anciennes et paisibles tribus américaines pour les transformer en sauvages guerriers, équipés de fusils à levier volés à la cavalerie américaine.

Porcocowboy

Ces anciens cow-boys et chercheurs d'or sont maintenant des monstres inhumains qui se complaisent à terroriser des populations innocentes et à recréer l'enfer sur Terre. Ils n'aiment rien moins que de balancer des bâtons de dynamite sur des passants innocents et regarder ensuite pleuvoir alentour leurs morceaux de chair déchiquetée.

Porcosoldats

Ces anciens soldats loyaux de la Couronne britannique sont devenus le jouet des extraterrestres. Ils continuent de porter leurs magnifiques uniformes mais sont équipés de fusils à canon scié avec lesquels ils terrorisent les Londoniens.

Porcocapitalistes

Autrefois hommes d'affaires respectés et défenseurs de la société de consommation, ces Porcos se complaisent aujourd'hui à lancer des bombes et à détruire gratuitement tout ce qu'ils voient.

Zombies d'apocalypse

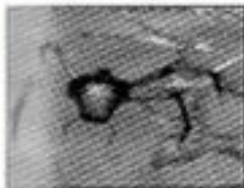
Amateurs de chair fraîche survivants de l'Apocalypse, ces mutants pullulent dans les villes en ruines et les déserts du premier épisode. Autrefois humains, ils ont été transformés en sous-hommes dévorant tous les êtres vivants qu'ils rencontrent. Ils se déplacent lentement et ne sont pas très intelligents, mais sont tenaces et peuvent résister à plusieurs coups d'arme légère.

ENNEMIS**Zombies Fléau**

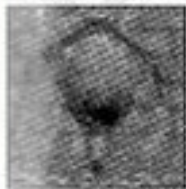
Cadavres réanimés par un virus extraterrestre, ces morts-vivants hideux hantent désormais les rues de Londres à l'époque victorienne. Ils ont besoin de tissus humains vivants pour que le virus continue de se multiplier dans leur corps décomposé. Lourds et maladroits, ils sont particulièrement dangereux en groupe. Le virus qui les infecte est également dangereux pour les humains qui s'y exposent.

Parapsyché

Ces monstres disposant de plusieurs vies se nourrissent de l'énergie mentale des autres races. Ils se délectent des émotions, de la peur et de la douleur, et passent ainsi leur vie à rôder autour des zones de conflit et autres lieux de souffrance. S'ils ne trouvent personne dans l'état émotionnel qu'ils apprécient, les Parapsychés se trouvent une victime et l'attaquent à coups de décharges de force psychique concentrée. Les sentiments de douleur et de trouble qui en émanent sont - véritablement - l'aliment de prédilection de ces monstres. Malheureusement, les Parapsychés peuvent survivre dans les environnements les plus hostiles et se trouvent donc dans tous les endroits que les extraterrestres ont envahis. Par chance, leurs corps mous offrent une faible résistance aux tirs de fusil de Duke.

Engence

Les scientifiques classent ces créatures parmi les arachnomorphes en raison de leur ressemblance avec des araignées, mais les soldats humains qui doivent combattre cette dangereuse vermine les appellent Engence. Ces petites créatures se regroupent dans les coins sombres et attaquent en essaims. Leurs pinces contiennent un venin douloureux qui, même lorsqu'elles sont détruites, est mortel lorsque le sac qui contient le poison se déchire.

Mère Couveuse

Ces horribles mères sont faciles à reconnaître à leurs multiples bras berçant un sac d'œuf. Une vision difficile à oublier ! Le pire est sans doute la manière dont elles génèrent constamment de nouvelles Engences. Une Mère Couveuse n'a pas de défenses propres et n'a qu'un seul but : produire toujours plus de rejetons, qui dévoreront à leur tour tous ceux qui viendront troubler la quiétude de leur chambre natale.

ENNEMIS**Sporoeufs**

Personne ne sait s'il s'agit d'une nouvelle sorte de plante extraterrestre ou d'œufs déposés par quelque race mutante. On sait en revanche que leur dure-mère extérieure contient des milliards de spores minuscules extrêmement toxiques pour les êtres humains. Lorsqu'il est bougé ou brisé, cet œuf malsain projette ses spores dans un nuage mortel.

Chimère

Ces créatures féroces ont été créées par la génétique dans un seul but : détruire les ennemis de leurs maîtres extraterrestres. Capables de survivre dans les environnements les plus hostiles, les Chimères peuvent absorber de grandes quantités de coups sans perdre leur efficacité. La force et la vitesse des Chimères en font des adversaires terriblement dangereux, qui déchiquettent les corps de leurs proies à l'aide de dents et de griffes aiguisées comme des rasoirs. Pire, les Chimères peuvent synthétiser des toxines nocives grâce aux glandes de leur gorge ; les nuages de gaz empoisonné qu'elles peuvent projeter leur permettent d'abattre les adversaires les plus coriaces.

Véhicules atmosphériques légers (LAV)

Spécialement fabriqués par les extraterrestres pour fonctionner dans l'atmosphère terrestre, ces petits mais redoutables engins aériens sont utilisés pour fournir un appui de feu soutenu aux troupes d'invasion au sol. Le Pentagone a déterminé deux types de LAV : les vaisseaux de classe Venin et les bombardiers de classe Crochet.

Hélico Venin

rapide.

Équipé de deux canons à particules jumelés montés sur le ventre, le Venin est conçu pour l'engagement et la neutralisation en succession rapide de plusieurs cibles. Il est particulièrement adapté aux opérations de mitraillage

Bombardier Crochet

soit tirer des roquettes sur des cibles à longue distance, soit bombarder la cible en la survolant.

Le bombardier Crochet dispose d'un lance-roquettes à tubes multiples fixé sous chaque aile, alimenté en munitions conventionnelles. Conçu pour traiter les positions fortifiées ou les regroupements de soldats ennemis, le Crochet peut



ENNEMIS**Drones sentinelles**

Maintenus en l'air grâce à des appareils de propulsion anti-gravité et équipés d'un grand nombre de capteurs, ces robots sentinelles ont été conçus à l'origine pour garder les installations de haute sécurité des extraterrestres. Au fur et à mesure de l'invasion, les extraterrestres ont utilisé ces drones comme chasseurs pour patrouiller les rues à la recherche de cibles potentielles. Les Drones sentinelles sont équipés de mitrailleuses à cadence de tir rapide capables de déchiquter un être humain en quelques secondes.

Drones aquatiques

Conçus pour défendre les bases sous-marines extraterrestres des mondes aquatiques, ces drones se déplacent lentement mais tirent à cadence rapide des torpilles à tête chercheuse. La présence d'un Drone aquatique est annoncée généralement par le bruit de ses sonars.

Drones exterminateurs

Propulsés par des moteurs anti-gravité, ces drones sont rien moins qu'une charge explosive équipée d'un capteur. Ils servent de gardiens des colonies pénitentiaires extraterrestres et de dernière ligne de défense des bases les plus importantes. Leur méthode d'attaque est simple : détecter l'ennemi, voler vers la cible à grande vitesse et exploser.

Canons sentinelles

Cette unité sentinelle portable est souvent transportée au cœur de la bataille par les unités d'assaut et mise en place pour appuyer l'attaque ou la défense des points de ravitaillement et des dépôts. On la trouve également comme élément permanent de défense des bases extraterrestres. Orientables sur 360 degrés, et équipés en standard d'un mini-canon alimenté par des ceintures de munitions, les Canons sentinelles conviennent à tous les usages militaires.

ENNEMIS**Tourelles Cerbère**

Tourelles massives hérissées d'armes, ces systèmes de défense sont mus par des moteurs radioguidés amovibles permettant un déploiement rapide sur le front. Une fois installée, cette tourelle peut repérer et intercepter les assauts terrestres ou aéroportés : ses multiples canons d'assaut jumelés et ses lance-missiles lui permettent de faire face à la plupart des menaces.

Tourelles Gorgone

Conçue pour détruire les chars d'assaut ennemis et autres véhicules blindés lourds, la Gorgone est une tourelle semi-mobile armée d'un énorme canon à plasma, capable de détruire également de nombreuses cibles humaines.

MENU CODES DE TRICHE

A mesure que vous progressez dans le jeu, vous gagnez des codes de triche et autres bonus. Chaque fois que vous terminez un niveau, vous libérez d'autres personnages multijoueurs que vous pouvez ensuite utiliser dans vos parties Dukematch. Si vous terminez un niveau avec brio, vous pouvez libérer de nouveaux codes de triche, mais nous vous laissons le soin de découvrir vous-même la manière de le faire.

Dès que vous gagnez votre premier code de triche, une nouvelle option " Cheat " est ajoutée au menu principal du jeu. Si vous la sélectionnez, vous pourrez activer ou désactiver les codes de triche que vous avez libérés. Si vous n'arrivez pas à libérer certains codes de triche, cela signifie tout simplement que vous ne les avez pas encore gagnés !

Pour activer un code de triche, vous devez retourner au menu principal. Les codes de triche que vous libérez seront enregistrés sur votre cartouche de sauvegarde en même temps que votre partie.

ASSISTANCE TECHNIQUE

Vous êtes bloqué dans un jeu, vous recherchez une astuce ou une solution complète...

Contactez notre hotline: 24/24 h. 7/7 jours

3615 GT Interactive

08 36 68 14 11

3615-3668: 2,23 F/mn

Hotline Technique

01 41 06 59 96

Ouvert le lundi et samedi de 10h à 18h

du mardi au vendredi de 9h à 19h

Par courrier

Teofil

Service consommateurs\GT Interactive

6, Bd Général Leclerc, 92115 Clichy Cedex

Par mail

cyberhl@aol.com

Emulation64.fr

