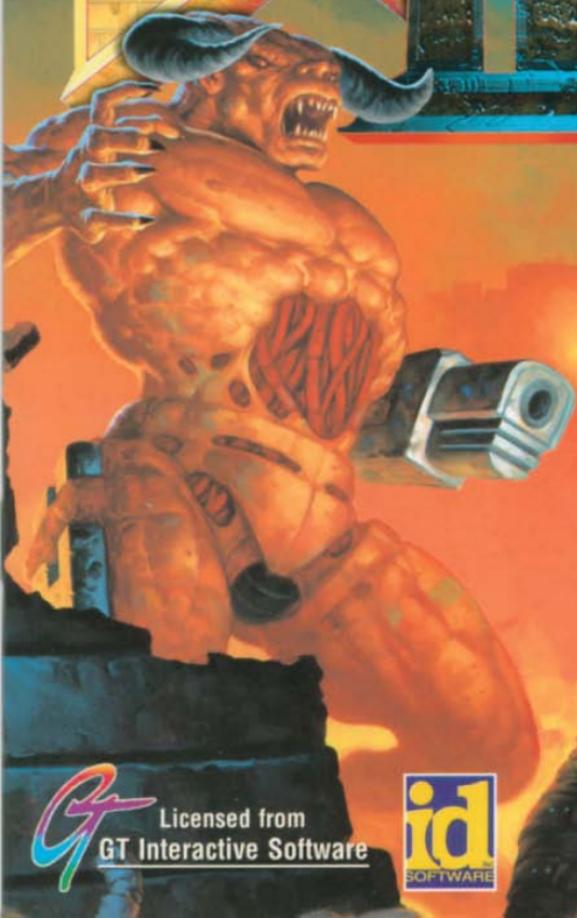


MANUEL D'INSTRUCTIONS

DOOM



Licensed from
GT Interactive Software



Virgin

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'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.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à 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 conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

TABLE DES MATIERES

L'histoire continue.....	1
Utilisation du menu de DOOM II...	2
Informations affichées sur l'écran...	4
Contrôle de l'action...	5
Votre puissance de feu et son utilisation...	7
Contrôles et commandes au clavier...	8
Environnement dangereux dans DOOM II...	9
Santé et Armures...	10
Améliorations...	10
Artefacts...	11
L'ennemi...	12
Mode multijours...	17
Proléme tschniques...	19

Voir les ANNEXES pour les instructions d'installation.

NE FAITES PAS DE COPIES ILLEGALES DE CE PROGRAMME!

Le programme que vous venez d'acheter est le résultat des efforts et du travail de nombreuses personnes. Ne copiez pas ce jeu pour d'autres personnes qui n'ont pas payé pour avoir le droit d'utiliser DOOM II.

Ce programme est protégé par les lois nationales et internationales contre le piratage et la copie illégale.

REMARQUE IMPORTANTE POUR LE MODE MULTIJOUEURS:

Si vous jouez en mode multijoueurs, certaines règles de DOOM II changent de manière significative. Toutes ces différences sont abordées en détail dans l'annexe consacrée au mode multijoueurs.

SI VOUS AVEZ BESOIN D'ASSISTANCE TECHNIQUE:

Si vous avez des problèmes pour installer ou lancer DOOM II, consultez l'annexe consacrée aux problèmes techniques. Si vous avez besoin d'une aide plus poussée, contactez le service technique de Virgin Interactive Entertainment au numéro de téléphone suivant:

France (1) 53 68 10 00 (entre 10.00 - 01.00 et 02.00 - 05.00)
Angleterre (181) 964 8242

Vous êtes enfin de retour. Après des semaines de combats intenses dans l'espace, vous rentrez chez vous pour une permission bien méritée. Vous faites partie des meilleurs soldats de la Terre, rompu à l'art des combats, extrêmement dangereux et très bien armé. Lorsque les extraterrestres ont envahi Mars, vous êtes arrivé sur place le premier. En tuant et tuant encore, vous avez fini par vaincre. Vous avez mis fin à cette invasion, sauvé la base terrienne de Mars, et vous êtes devenu un héros de cette guerre. Mais ce qu'on oublie trop souvent de dire, c'est que vous étiez aussi le seul survivant...

Mais pour vous, cette histoire est déjà du passé. Vous avez décidé de quitter l'armée et vous rentrez chez vous. Votre capsule atterrit dans un crissement sec. Vous ouvrez le sas et regardez à l'extérieur. Quoi!? Devant vous, la ville est ravagée par les flammes. Qu'est-ce qui a bien pu se passer? Vous avancez en chancelant, la main crispée sur votre arme. Partout, les habitants fuient la métropole en flammes. Vous entendez soudain un cri de terreur. Vous tournez la tête. Qu'est-ce que c'est? Quelqu'un attaque les réfugiés! Vous vous précipitez sur l'ennemi et vous le pulvérisez d'un coup bien ajusté. Il a l'air d'un humain, mais il a quelque chose de bizarre. Sa bouche est remplie de chair à peine mâchée, et il est dans un état lamentable, comme un zombie sorti tout droit d'un mauvais film d'horreur. Oh non! Ca ne va pas recommencer!

Vous pouvez le sentir autour de vous... Tout recommence, exactement comme sur Mars. Ils prennent d'abord le contrôle des gens, puis les transforment en créatures cannibales. C'est seulement ensuite que la véritable horreur s'installe, avec ces monstres horribles et déformés qui viennent d'ailleurs. Mais maintenant, c'est la Terre qui est visée.

Apparemment, les envahisseurs sont partout. De Tokyo à Tombouctou, de Stockholm à Scranton, les monstres ont tué des milliards de terriens. Une partie d'entre eux ont été transformés en mutants cannibales, mais quelques rares, très rares humains sont encore vivants et n'ont pas subi de mutation. Les grands sages de la planète ont élaboré un plan pour sauver ce qui reste de l'espèce humaine. Ils ont construit d'énormes vaisseaux spatiaux pour emporter les survivants dans l'espace, loin de leur planète en ruines.

Malheureusement, le seul astroport de la Terre vient d'être pris d'assaut par les démons. Ils ont installé une sorte de champ de force tout autour de l'astroport, qui est en fait une barrière de flammes. Aucun vaisseau ne peut décoller ou atterrir. Vous devez repartir vous battre. Les pathétiques survivants de l'armée terrienne sont en train de lancer un assaut sur les envahisseurs qui ont pris l'astroport. Si vous parvenez à les vaincre, vous pourrez désactiver la barrière de feu, et les vaisseaux spatiaux pourront quitter la Terre, préservant ainsi les derniers représentants de l'espèce humaine. Si vous échouez, ce sera la fin. L'humanité ne sera plus qu'un souvenir...

Vous lancez votre attaque avec vos camarades de combat. Les plus braves tombent bientôt comme des mouches. Vous perdez rapidement tout contact avec vos amis, mais vous pouvez entendre les cris de terreur qu'ils poussent en mourant, et les bruits des combats qui résonnent dans la base spatiale.

Quelque chose siffle rageusement dans le tunnel métallique, droit devant vous. Ils savent que vous êtes là... Ils ne connaissent pas la pitié, ne font pas de quartier et ne pardonnent jamais. D'une certaine manière, ce sont des ennemis parfaits. Il ne reste plus que vous. Vous... et eux.

BUT DU JEU

Bienvenue dans DOOM II, une aventure ultra-rapide ayant pour cadre une réalité virtuelle fantastique, où vous jouerez le rôle du guerrier stellaire le plus redoutable de



l'espace. Votre mission: combattre partout sur la Terre infestée de démons, dans l'espoir de sauver la planète de l'éternité de l'Enfer. DOOM II est un jeu très simple. Il ne s'agit pas d'un jeu d'aventure lourd et complexe, mais d'un jeu d'action intense et meurtrier. Pour survivre, vous aurez simplement besoin de réflexes et de votre instinct de tueur.

UTILISATION DU MENU DE DOOM II

Lorsque vous lancez DOOM II, une démo est automatiquement activée. Pour passer au menu principal, appuyez sur la Barre Espace. Utilisez les touches fléchées, la souris ou le joystick pour déplacer le crâne en face des options de votre choix, puis appuyez sur la touche Entrée, cliquez sur le bouton gauche de la souris ou appuyez sur le bouton de tir du joystick.

Vous pouvez activer le menu à tout moment pendant le jeu en appuyant sur la touche Echap (ou Esc). La plupart de ces options peuvent être activées directement par une touche de fonction, sans ouvrir le menu. Pour quitter le menu, appuyez sur la touche Echap (ou Esc). Pour revenir au menu si vous avez activé le menu d'une option, appuyez sur la touche Backspace.



NOUVEAU JEU (NEW GAME)

Si vous voulez entrer directement dans le feu de l'action, choisissez cette option. Vous devrez ensuite choisir le niveau de difficulté de DOOM II. La force des ennemis que vous affronterez dépendra du niveau de difficulté choisi. Attention au niveau "Nightmare" (Cauchemar): il est absolument déconseillé aux joueurs inexpérimentés ou débutants.

SAUVEGARDE ET CHARGEMENT D'UNE PARTIE - F2 et F3 (LOAD GAME & SAVE GAME)

Vous pouvez sauvegarder ou recharger une partie à n'importe quel moment du jeu. Pour sauvegarder une partie en cours, placez le crâne en face d'un emplacement vide (ou d'une sauvegarde que vous ne voulez pas conserver) et appuyez sur la

touche Entrée. Cette option n'est disponible que si vous êtes en train de jouer. Pour charger une partie sauvegardée, choisissez simplement celle qui vous intéresse sur l'écran de chargement.

SAUVEGARDE RAPIDE (QUICKSAVE): Appuyez sur la touche F6 pour sauvegarder une partie sans perdre une seule seconde de l'action. Lorsque vous sauvegardez pour la première fois une partie en cours avec cette option de sauvegarde rapide, l'écran de sauvegarde est affiché pour que vous puissiez choisir un emplacement. Il vous suffira ensuite d'appuyer sur la touche F6 pour sauvegarder la partie en cours dans le même emplacement sans interrompre vos combats contre les infâmes monstres. La touche F9 permet de recharger la dernière partie sauvegardée avec l'option de sauvegarde rapide, après un message de confirmation.

QUITTER LE JEU - F10 (QUIT GAME)

Cette option vous permet de quitter DOOM II pour revenir au DOS.

(FIN DU JEU - F7 (END GAME)

Cette option vous permet de quitter la partie en cours sans revenir au DOS, ou de recommencer un NOUVEAU JEU.

MESSAGES (F8)

Dans DOOM II, dès que vous récupérez quelque chose, vous verrez un message vous informant de quel objet il s'agit. Cette option vous permet d'activer ou de désactiver les messages de ce type affichés dans DOOM II.

DETAIL DES GRAPHISMES - F5 (GRAPHIC DETAIL)

Le détail des graphismes par défaut est au MAXIMUM (HIGH). Si le jeu est trop lent à cause des faibles performances de votre système ou de votre carte graphique, vous pouvez réduire le niveau de détail des graphismes au MINIMUM (LOW) pour une action plus rapide.

TAILLE DE L'ECRAN DE JEU - + et - (SCREEN SIZE)

Sous cette option, vous verrez une barre avec un curseur coulissant. Si elle est sélectionnée, vous pouvez utiliser les touches fléchées pour déplacer le curseur et modifier la taille de la fenêtre du jeu. Si vous réduisez la taille de la fenêtre, le jeu sera plus rapide sur les systèmes trop lents.

VOLUME SON ET MUSIQUE - F4 (SOUND & MUSIC VOLUME)

Cette option vous permet de régler le volume des effets sonores et de la musique avec les curseurs, de la position "off" à la position "maximum".

SENSIBILITE DE LA SOURIS (MOUSE SENSITIVITY)

Cette option vous permet de régler la sensibilité de la souris en déplaçant le curseur sur la barre affichée juste au-dessous. Utilisez les touches fléchées pour déplacer le curseur et modifier la sensibilité de la souris.

CORRECTION GAMMA - F11 (GAMMA CORRECTION)

Sur certains moniteurs, l'image de DOOM II est parfois trop sombre. Appuyez sur la touche F11 pour activer un des cinq niveaux de luminosité en fonction de votre moniteur.

ASTUCE: Sauvegardez souvent la partie en cours. Si vous mourez, vous vous retrouverez au début du niveau, avec seulement un pistolet entre les mains. Ce n'est pas très bon pour vous, surtout lorsque vous aborderez les niveaux les plus difficiles.

INFORMATIONS AFFICHEES SUR L'ECRAN

Dans DOOM II, un certain nombre d'informations indispensables à votre survie sont affichées sur l'écran.

LA BARRE DE STATUT



1. MUNITIONS PRINCIPALES (AMMO): Le nombre de coups restant dans l'arme utilisée est indiqué par de gros chiffres bien visibles.



2. SANTE (HEALTH): Elle est à 100 % au début du jeu, mais descendra rapidement. Si elle tombe à 0 %, vous devrez recommencer le niveau depuis le début. Soyez un peu plus performant la prochaine fois!



3. ARMES (ARMS): Cette série de chiffres vous indique les armes dont vous disposez. Si un chiffre est affiché, il suffit d'appuyer sur la touche correspondante pour activer cette arme (le chiffre "1" est toujours actif.)



4. VOTRE TRONCHE: Ce portrait n'est pas là uniquement pour faire joli. Si vous êtes touché, vous regarderez dans la direction du coup ou du tir, ce qui vous permettra de savoir où vous devez tirer. De plus, si vous êtes salement touché, vous ressemblerez de plus en plus à un hamburger pas très frais, comme sur l'image de gauche.



5. ARMURE (ARMOR): Votre armure vous protégera tant qu'elle sera en bon état. Surveillez-la de près, car si elle disparaît, vous risquez de subir le même sort.



6. CARTES MAGNETIQUES ET CLEFS: Les cartes magnétiques et autres clefs que vous récupérez seront affichées ici. Elles peuvent être de trois couleurs: jaunes, rouges et bleues



7. MUNITIONS: Ces chiffres vous indiquent le nombre de munitions de chaque type dont vous disposez, ainsi que le nombre maximum que vous pouvez transporter... si vous les aviez (Bull = balles, Shel = cartouches, Rckt = Roquettes, Cell = cellules d'énergie).

MESSAGES

Vous trouverez souvent des objets variés dans le jeu. DOOM II vous indique quels objets vous récupérez en affichant des messages, sauf si vous les avez désactivés. Pour revoir le dernier message affiché, appuyez sur la touche ENTREE.

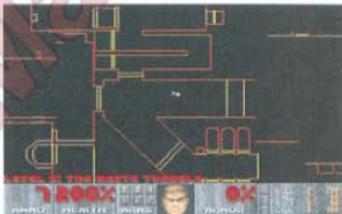
LA CARTE AUTOMATIQUE

Pour vous aider à retrouver votre chemin dans DOOM II, vous êtes équipé d'un traceur de carte automatique. Appuyez sur la touche TAB pour remplacer la fenêtre de jeu par la carte du niveau, qui sera complétée en fonction de votre progression. Vous êtes représenté par la flèche blanche, qui est pointée dans la direction où vous faites face. Vous pouvez zoomer sur la carte en utilisant les touches + et -. Pour passer du zoom à la carte en plein écran, appuyez sur le chiffre "0". Pour marquer un endroit sur la carte, appuyez sur la touche "M" ("," sur les claviers français). Un chiffre sera alors affiché sur la carte à cet endroit. Pour effacer tous les repères indiqués sur la carte, appuyez sur la touche "C".

DEPLACEMENTS SUR LA CARTE AUTOMATIQUE

Vous pouvez vous déplacer sur l'écran de la carte automatique en utilisant les touches fléchées.

Mais cette méthode est relativement dangereuse, car vous ne pourrez pas voir les ennemis qui sont autour de vous. Pour faire défiler la carte sans vous déplacer, désactivez le "Mode Poursuite" (Follow Mode). La touche "F" permet d'activer ou de désactiver ce mode.



CONTROLE DE L'ACTION

La plupart des commandes de DOOM II sont simplement activées par une touche. Vous pouvez utiliser le clavier, la souris, le joystick (ou même une combinaison des deux) pour vos mouvements, pour prendre ou déplacer des objets, pour tirer et pour ouvrir les portes.

DEPLACEMENTS

Au début, vous vous cognez souvent dans les murs lorsque les démons vous attaqueront. Une fois que vous serez bien habitué au système de mouvements, le reste viendra naturellement.

MARCHE: Utilisez les touches fléchées haut et bas pour avancer et reculer.

TOURNER: Utilisez les touches fléchées droite et gauche pour tourner à droite ou à gauche.

COURIR: Maintenez la touche Shift enfoncée et appuyez sur la touche fléchée correspondant à la direction de votre choix.

DEPLACEMENT LATERAL: Si vous maintenez la touche ALT enfoncée et que vous appuyez sur les touches fléchées droite ou gauche, vous pourrez vous déplacer latéralement au lieu de tourner à droite ou à gauche.

Remarque: Les sauts sont indispensables pour terminer DOOM II. Il n'y a pas de touche spéciale pour le saut, mais vous pouvez sauter par-dessus un espace vide en courant, après avoir pris suffisamment d'élan. Plus vous courez vite, plus vous sauterez loin.

ASTUCE: Dans les passages étroits, de nombreux joueurs examinent la carte automatique en l'agrandissant pour savoir exactement où ils doivent poser les pieds.

JOYSTICK OU SOURIS: Si vous utilisez un joystick, appuyez sur le bouton 1 pour tirer et sur le bouton 2 pour ouvrir les portes et actionner les interrupteurs. Les manettes de jeu Gravis pour PC sont équipées de quatre boutons. Le troisième et le quatrième bouton peuvent être utilisés respectivement pour vous déplacer latéralement et pour courir. Si vous utilisez une souris, utilisez le bouton 1 pour tirer et le bouton 2 pour avancer. Double-cliquez sur le bouton 2 pour ouvrir les portes et actionner les interrupteurs. Si vous utilisez une souris à trois boutons, le bouton central (3) vous permet de vous déplacer latéralement (simple clic) et d'ouvrir les portes ou actionner les interrupteurs (double clic).

RECUPERATION DES OBJETS

Pour ramasser un objet, marchez simplement vers l'endroit où il se trouve. Vous saurez immédiatement si vous pouvez le prendre ou pas.

UTILISATION DES PORTES, DES INTERRUPTEURS ET DES ASCENSEURS

Pour ouvrir et actionner la plupart des portes et des interrupteurs, placez-vous directement en face de la porte ou de l'interrupteur et appuyez sur la Barre Espace. Si vous réussissez à actionner un interrupteur, il se passera quelque chose (il s'allumera, le levier bougera, etc...). Si l'interrupteur ne change pas après quelques essais, il a probablement une fonction qu'il n'est pas encore possible d'activer.

PORTES FERMEES: Certaines portes sont fermées par des systèmes de sécurité et nécessitent l'emploi d'une carte magnétique de couleur (jaune, rouge ou bleue) ou d'une clef en forme de crâne. Les autres portes s'ouvrent en actionnant un interrupteur situé sur un mur à proximité de la porte. Dans ce cas, vous devez actionner l'interrupteur au lieu de marcher directement vers la porte.



PORTES CACHEES: Certaines portes sont cachées. La plupart des portes cachées peuvent être ouvertes en actionnant un interrupteur. Dans certains cas, il vous suffira de marcher jusqu'à une paroi et d'appuyer sur la Barre Espace. Si vous avez trouvé une porte secrète, elle s'ouvrira automatiquement. Certains indices permettent de repérer les portes secrètes (mur décalé ou d'une couleur différente, lumière clignotante sur un mur, etc...)



ASCENSEURS: Vous verrez souvent des ascenseurs et des plates-formes qui permettent de monter et de descendre. Certaines d'entre elles fonctionnent de manière continue, d'autres doivent être activées. Certaines plates-formes détectent votre présence et s'activent automatiquement, d'autres sont enclenchées par un interrupteur se trouvant à proximité. Celles qui ne sont pas équipées de système de verrouillage s'ouvrent généralement en appuyant sur la Barre Espace lorsque vous vous placez devant.

TELEPORTEURS: Les téléporteurs sont facilement identifiables, car il y a souvent un symbole maléfique sur le sol. Pour utiliser un téléporteur, marchez simplement au-dessus de ce symbole.

COMMENT TERMINER UN NIVEAU

A la fin de chaque niveau de DOOM II, il y a une salle de sortie. Entrez dans cette salle et activez l'interrupteur qui s'y trouve pour sortir du niveau et passer au suivant. Lorsque vous sortez d'un niveau, un écran de compte-rendu est affiché pour vous indiquer vos performances: zones secrètes découvertes, pourcentage d'ennemis

tués, objets découverts, et temps écoulé pour terminer le niveau par rapport au temps moyen.

LA VIE ETERNELLE APRES LA MORT

Si vous mourez, vous vous retrouvez au début du niveau, équipé d'un simple pistolet et de quelques balles. Il n'y a pas de limite de "vie" dans le jeu, et vous pourrez recommencer chaque niveau autant de fois que nécessaire. Mais tout sera identique à la situation de départ: les monstres détruits reviendront eux aussi dans le niveau, tout comme vous.

VOTRE PUISSANCE DE FEU ET SON UTILISATION

ARMES: Au début du jeu, vous ne disposez que d'un pistolet et de vos poings pour vous défendre. Il vous suffit de passer sur une arme pour la prendre et pouvoir l'utiliser. En progressant dans le jeu, vous pourrez choisir plusieurs armes différentes. Pour utiliser une arme, appuyez sur la touche correspondant au chiffre affich_ sur l'écran (vous ne pouvez pas utiliser le pavé numérique pour changer d'arme). Les armes disponibles dans le jeu sont les suivantes:

1 = Poing/Tronçonneuse

2 = Pistolet

Remarque: Lorsque vous passez sur la tronçonneuse, vous la prenez automatiquement.

3 = Fusils et fusils d'assaut Les fusils ont une très bonne puissance de feu à courte portée, et permettent de mitrailler les ennemis d'assez loin. Les fusils d'assaut sont des fusils à double canon, qui ont été scies pour être encore plus meurtriers. Ce sont les armes les plus efficaces pour arroser l'ennemi de plomb. Mais faites attention: les fusils à double canon ont une puissance de feu plus dévastatrice, mais leur temps de recharge est plus long.

**Appuyez sur la touche "3" pour passer d'un fusil normal à un fusil d'assaut.*

4 = Mitrailleuses Elles permettent de mitrailler sauvagement votre ennemi, l'obligeant à faire la "danse de la mitrailleuse".

5 = Lance-roquettes Ils permettent de tirer des roquettes capables de détruire instantanément plusieurs ennemis.

6 = Fusils à plasma Ces armes tirent des décharges d'énergie pure... de quoi griller sur place ces foutus démons!

7 = BFG 9000 Cette arme est la fierté de l'arsenal militaire. Elle est très utile pour nettoyer une pièce des invités indésirables. Tirez, vous verrez bien le résultat...

TIR: Pour utiliser une arme, pointez-la vers l'ennemi et appuyez sur la touche CTRL, ou maintenez cette touche enfoncée pour tirer des salves rapides. Si votre tir touche un ennemi, vous verrez son sang gicler. Ne vous inquiétez pas s'il est plus haut ou plus bas que vous. Si vous pouvez voir un monstre, c'est que vous pouvez lui tirer dessus.

MUNITIONS: Toutes ces armes utilisent différents types de munitions. Lorsque vous passez à un endroit où il y a des munitions, l'arme correspondante est automatiquement rechargée, si elle est en votre possession.

Petites quantités	Grosses quantités	Armes
Chargeur 	Boîte de balles 	Pistolet, mitrailleuse
Cartouches 	Boîte de cartouches 	Fusils
Roquettes 	Caisse de roquettes 	Lance-roquettes
Cellules d'énergie 	Pack de cellules 	Fusil à plasma, BFG 9000

Vous ne pouvez transporter qu'un nombre limité de munitions. La quantité totale de munitions est indiquée à droite de la barre de statut. De plus, si vous trouvez une arme que vous possédez déjà, ne l'ignorez pas! En passant dessus, vous récupérez également ses munitions.

COMMANDES ET RACCOURCIS CLAVIER

Pause = Pause	Esc = Menu	Tab = Carte auto (on/off)
F1 = Aide	F2 = Sauver	F3 = Charger
F4 = Volume son	F5 = Détails graphiques	F6 = Sauvegarde rapide
F7 = Fin du jeu	F8 = Activer/désactiver les messages	F11 = Correction Gamma
F9 = Chargement rapide	F10 = Quitter	
- = Réduire la fenêtre de jeu	= Agrandir la fenêtre de jeu	

COMMANDES UTILISEES UNIQUEMENT AVEC LA CARTE AUTOMATIQUE

F = Mode poursuite (on/off)	M (,) = Marquer un repère	C = Effacer les repères
+ = Zoom avant	-- = Zoom arrière	0 = Carte plein écran/Zoom

SELECTION DES ARMES

1 = Poings ou Tronçonneuse	2 = Pistolet	3 = Fusil ou Fusil d'assaut
4 = Mitrailleuse	5 = Lance-roquettes	
6 = Fusil à plasma	7 = BFG 9000	

COMMANDE DE MOUVEMENTS

Avancer	Touche fléchée Haut, Bouton 2 de la souris
Reculer	Touche fléchée Bas
Tourner à gauche	Touche fléchée Gauche
Tourner à droite	Touche fléchée Droite
Courir en avant	Shift + Touche fléchée Haut
Courir en reculant	Shift + Touche fléchée Bas

Tourner rapidement à gauche	Shift + Touche fléchée Gauche
Tourner rapidement à droite	Shift + Touche fléchée Droite
Déplacement latéral vers la gauche	Alt + Touche fléchée Gauche
Déplacement latéral vers la droite	Alt + Touche fléchée Droite

TIR

Ctrl	Barre espace
Bouton 1 de la souris	Double-clic sur le bouton 2 de la souris
Bouton 1 du joystick	Bouton 2 du joystick
	Double-clic sur le bouton 3 de la souris

ACTIONNER LES PORTES ET LES INTERRUPTEURS

ASTUCE: Lorsque connaîtrez un peu mieux le jeu, essayez d'utiliser en même temps le clavier et la souris. La souris permet de mieux viser avec votre arme (car vous pouvez pivoter en douceur de droite à gauche), alors que le clavier vous permet d'activer facilement les nombreuses fonctions utiles dans le jeu.

ENVIRONNEMENT DANGEREUX DANS DOOM II

Dans certains endroits de DOOM II, l'environnement peut être plus dangereux que les monstres que vous affronterez. Certains secteurs contiennent des fûts pleins de produits explosifs, des déchets radioactifs, ou des plafonds mobiles qui peuvent vous écraser. Tous ces éléments doivent être approchés avec prudence.

Fûts de substances explosives:

Des fûts contenant de l'essence, des déchets toxiques ou d'autres substances volatiles sont disséminés dans la base. Si un de vos tirs touche ces fûts, ça fera boum! Il faudra parfois plusieurs balles pour faire exploser un fût, mais un seul tir suffit généralement avec les autres armes.



BOUES ET DECHETS RADIOACTIFS: Dans de nombreux secteurs de DOOM II, vous trouverez des étendues de liquides dangereux qui nuiront sérieusement à votre santé si vous marchez dedans. Il existe plusieurs sortes de déchets toxiques dangereux, chacun ayant des effets différents et dévastateurs. En règle générale, méfiez-vous de tout ce qui est liquide!

PLAFONDS MOBILES: Dans DOOM II, certains plafonds mobiles peuvent vous écraser et vous transformer en bouillie ensanglantée. Vous pourrez souvent voir le plafond bouger avant d'être au mauvais endroit, mais pas toujours. Soyez prudent, et sauvegardez souvent la partie en cours!

ASTUCE: Les fûts de substances explosives sont souvent une arme dévastatrice, car ils touchent toutes les créatures de l'enfer qui se trouvent à proximité lorsqu'ils explosent. Attendez que plusieurs ennemis soient près d'un fût, tirez dessus, et ils seront tous pulvérisés dans l'explosion!

SANTE ET ARMURES

DOOM II est un endroit mortel, même pour un vétéran comme vous. Si vous êtes touché, l'écran clignotera en rouge et votre niveau de santé diminuera. Surveillez-la bien, sinon vous ne ferez pas de vieux os.

SOINS: Si vous êtes blessé, vous devez vous soigner le plus rapidement possible. Fort heureusement, des Médikits et des Stimpacks sont disséminés partout dans la base. Prenez-les dès que vous en avez l'occasion lorsque vous devez vous soigner.



Les Stimpacks permettent de vous injecter rapidement des enzymes stimulants qui vous permettront de vous sentir frais et dispos... jusqu'à un certain point.



Les Médikits sont plus complets et contiennent des pansements, des anti-toxines et d'autres médicaments pour vous soigner beaucoup plus efficacement.

ARMURE: Vous pourrez trouver deux types d'armures dans la base. Elles permettent de réduire les dégâts infligés par l'ennemi. Malheureusement, elles se détériorent lorsque vous les portez, et peuvent être entièrement détruites par les attaques ennemies. Dans ce cas, vous devez en trouver une autre.



Les armures de sécurité sont des vestes légères en kevlar, par faites pour mater les émeutes.



Les armures de combat sont des blousons renforcés fabriqués avec un dérivé du titanium. Elles sont utiles pour vous protéger des armes plus puissantes, comme celles que vous allez devoir affronter dans le jeu. Si vous portez déjà une armure, vous ne pourrez en récupérer une autre que si elle permet de mieux vous protéger.

AMELIORATIONS

Vous pourrez également trouver d'autres appareils électroniques dans DOOM II. La plupart d'entre eux sont extrêmement utiles. Prenez-les dès que vous en aurez l'occasion. Ces objets spéciaux peuvent fonctionner pendant tout le niveau, ou seulement un certain temps, et n'ont parfois qu'un effet immédiat. Certains d'entre eux affectent également l'écran de jeu pour vous indiquer qu'ils sont actifs. Par exemple, si vous récupérez une combinaison anti-radiations, l'écran virera au vert. Lorsque la combinaison sera endommagée et n'offrira plus aucune protection, l'écran clignotera: il s'agit d'un avertissement pour vous prévenir et vous dire de sortir le plus vite possible du secteur radioactif ou contaminé!



Les combinaisons anti-radiations vous protègent de la radioactivité, de la chaleur et des autres formes d'énergie de faible intensité. Elles sont surtout conçues pour vous permettre de traverser les zones radioactives sans être touché par les radiations. Tant que la combinaison résistera aux radiations, la fenêtre de jeu restera colorée en vert. Durée: en fonction du temps d'exposition.



Les packs "Berserk" vous soignent et agissent comme une puissante décharge d'adrénaline, augmentant votre force musculaire de manière colossale. Comme vous êtes déjà un type plutôt musclé, cette force herculéenne vous permettra de mettre en pièces des ennemis ordinaires, et vous pourrez même détruire des démons sans trop de problèmes. Mais vous devrez utiliser vos poings pour attaquer si vous voulez bénéficier de l'effet Berserk. Lorsque vous récupérez un pack Berserk, l'écran virera au rouge pendant quelques instants.

Durée: 1 niveau.



Les sacs à dos vous permettent de transporter plus de munitions. De plus, si vous trouvez un sac à dos, il sera généralement déjà plein de munitions.



Les cartes informatiques sont très utiles, car elles vous permettent de mettre à jour votre carte automatique et de voir l'intégralité du niveau, avec toutes les portes et les zones secrètes. Les zones que vous n'avez pas encore visitées sont affichées en gris.

Durée: 1 niveau.



Les amplificateurs de lumière vous permettent de voir dans le noir.

Durée: en fonction du temps d'utilisation

ARTEFACTS

Vous découvrirez parfois des artefacts en provenance de l'autre dimension, et vous pourrez également les récupérer.



Les potions de soins permettent d'augmenter votre niveau de santé, et même de dépasser le pourcentage maximum et de la barre des 100%!



Les armures spirituelles vous protégeront nettement mieux que les armures normales.



Les sphères sont des objets plus rares, qui permettent d'augmenter considérablement votre niveau de santé. Si vous approchez d'une de ces sphères, vous vous sentirez dans une forme olympique!



Les mégasphères ont les mêmes avantages que les sphères, avec en plus la puissance de protection des armures de combat.



Les sphères de brouillage sont d'étranges globes qui vous rendent plus difficile à repérer par vos ennemis. Ils pourront toujours vous voir, mais presque toutes leurs attaques seront beaucoup moins précises.

Durée: en fonction du temps d'utilisation



Les sphères d'invulnérabilité vous rendent invulnérables à toutes les formes d'attaque. Ces sphères sont plutôt géniales, mais leurs effets ne sont pas éternels. Lorsque vous êtes invulnérable, la fenêtre de jeu vire au blanc... c'est votre punition pour bénéficier d'une telle force!

Durée: en fonction du temps d'utilisation

ASTUCE: *Semez la confusion chez les démons en les obligeant à effectuer des tirs croisés. Si un de vos ennemis est touché par un autre démon, il se vengera sur celui qui a mal visé. Dans ce cas, laissez-les se battre entre eux: il est toujours préférable de leur laisser le soin de faire le travail à votre place (cette ruse ne fonctionne pas avec les projectiles tirés par les démons de même forme).*

L'ENNEMI

Dès que vous franchirez la première porte, et jusqu'au dernier coup de feu du jeu, vous devrez tirer sans arrêt sur des ennemis. Certains d'entre eux sont des hommes normaux mais attirés par le mal, d'autres sont des créatures sorties tout droit de l'enfer. Certains des monstres que vous rencontrerez ne sont pas présentés dans ce manuel. Vous ne direz pas que vous n'étiez pas prévenu...



Anciens humains: Il y a à peine une semaine, vous étiez peut-être en train de parler de vos combats avec eux. Maintenant, il est temps de leur mettre un peu de plomb dans la cervelle.



Anciens sergents humains: Les mêmes que les précédents, mais beau coup plus méchants, et aussi plus forts. Leurs fusils vous cribleront de trous assez gênants si vous n'êtes pas vigilant!



Anciens commandos: Hé, ces zombies et leurs fusils ne suffi saient donc pas? Pour vous consoler, sachez que si vous tuez un de ces abrutis, vous hériterez d'une belle mitrailleuse.



Diablotins: Je suis sûr que vous pensiez que les diablotins étaient de petites créatures vêtues d'une cape rouge et armées d'une fourche, non? Mais d'où sortent donc ces horribles créatures de couleur brune? Elles vous lancent des boules de feu et il faut plusieurs balles pour en arriver à bout. Il vaut mieux trouver autre chose que votre pistolet si vous devez affronter plusieurs de ces fils de p...



Démons: Ils ressemblent à des gorilles sans poils, mais avec des cornes, une tête énorme, plein de dents, et ils sont aussi beaucoup plus durs à tuer. Ne vous approchez pas trop d'eux, ils pourraient très facilement vous arracher la tête.



Spectres: Super! Exactement ce qu'il vous fallait. Un monstre (presque) invisible.



Ames perdues: Elles sont bêtes. Coriaces. Elles volent. Et brûlent. Mais je ne vous en dis pas plus...



Cacodémons: Ils flottent dans l'air, lancent des boules de feu, et ont une bouche aussi énorme que l'enfer. Vous serez grillé si vous vous approchez trop près de ces monstruosité.



Chevaliers de l'enfer: Aussi solides qu'une benne à ordures et presque aussi gros, ces géants sont les pires créatures à deux pattes qui existent depuis la disparition du TyrannosaurusRex.



Barons de l'Enfer: Les chevaliers de l'enfer sont déjà redoutables, mais ceux-là sont en fait leurs grands frères. Ces cogneurs sont assez similaires aux chevaliers de l'enfer, mais ont un look vraiment différent, et sont deux fois plus difficiles à tuer.



Arachnotron: Finalement, la science cybernétique n'était peut-être pas une aussi bonne idée... Regardez ce que les démons en ont fait! Et, quelque part, c'est un peu injuste que vous ne soyez pas le seul à pouvoir utiliser un fusil à plasma dans cet enfer!



Élémentaire de la Douleur: Quel nom! Et quel phénomène! En tuer un est presque aussi difficile que de le laisser en vie.



Revenant: Apparemment, lorsqu'un démon meurt, ils le ramassent, lui font la poussière, l'équipent de matériel de combat, et le renvoient au front. Pas de repos pour les méchants, hein? Il ne vous reste plus qu'à espérer que vos missiles feront autant de dégâts que les leurs...



Mancubus: Une seule chose est intéressante avec ce gros tas: c'est une cible bien large et bien visible. Heureusement, parce qu'il faut mettre le paquet pour le faire crever. Il envoi des boules de feu comme s'il ne lui restait plus que quelques heures à vivre.



Archi-Infâme: Une des pires créatures parmi les pires. Vous ne trouverez pas assez de mots orduriers pour le qualifier. Il est rapide, difficile à tuer, lance des sorts, et peut faire revivre les monstres que vous avez pulvérisés! Heureusement, ces infâmes tueurs sont plutôt rares.



L'Araignée Cerveau: Vous vous êtes sûrement demandé d'où pouvaient venir les Arachnotrons. Bonjour, maman! Elle n'a pas de fusil à plasma, et vous pourriez croire que le ciel vous fait parfois quelques petites faveurs. Mais en fait, elle préfère utiliser une super-mitrailleuse. Et m....!



Le Cyberdémon: Un gratte-ciel lance-missiles avec des pattes de chèvre. Je ne vous en dis pas plus...

DOOM II: L'enfer sur terre

Bienvenue dans DOOM II'. Avant de jouer, vous devrez lire le manuel de DOOM II et cette ANNEXE, qui contient des informations pour le mode multijoueurs, ainsi que des solutions aux problèmes techniques les plus courants et les coordonnées de notre service d'assistance technique. Vous pouvez également lire le fichier README installé avec le jeu dans le répertoire DOOM II pour de plus amples informations sur le lancement de DOOM II et le jeu lui-même.

MATERIEL NECESSAIRE

DOOM II nécessite un ordinateur compatible IBM avec un processeur 386 minimum et 4 Mo de RAM, une carte graphique VGA et un disque dur. Nous vous conseillons d'utiliser une carte sonore Sound Blaster Pro' ou 100% compatible. Pour jouer en réseau, celui-ci doit utiliser le protocole IPX. Pour le jeu via modem, une vitesse de transmission de 9600 bauds minimum est nécessaire.

DOOM II a été développé pour fonctionner (correctement) sur un PC 486 ou plus rapide avec 8 Mo de RAM. Si votre système ne correspond pas aux spécifications indiquées, les animations du jeu risquent d'être saccadées dans certains endroits.

Pour optimiser la vitesse de DOOM II sur votre système, vous pouvez réduire la taille de la fenêtre de jeu et/ou le niveau de détail des graphismes, ou lancer DOOM II sans charger de gestionnaire de mémoire et autres programmes résidents (TSR) inutiles pour le jeu. Consultez votre manuel et cette annexe pour de plus amples informations.

Si vous utilisez la version CD de DOOM II, nous vous conseillons d'installer le jeu sur votre disque dur avant de le lancer. Les problèmes de vitesse sur les systèmes inadaptés sont encore plus fréquents si le jeu est lancé à partir du CD.

INSTALLATION DE DOOM II A PARTIR DES DISQUETTES 3.5"

DOOM II prend trop de place pour pouvoir être lancé sur une seule disquette. Vous devez donc installer DOOM II sur votre disque dur avant de jouer. Pour installer DOOM II, suivez les instructions ci-dessous:

1. Faites une copie de sauvegarde des disquettes originales.
2. Placez la disquette 1 dans votre lecteur de disquettes et ouvrez ce lecteur en entrant A: ou B:, et appuyez sur la touche <ENTREE>.
3. Entrez INSTALL au message d'attente du DOS et appuyez sur la touche <ENTREE>.
4. Suivez les instructions affichées sur l'écran pour créer un répertoire dans lequel DOOM II sera installé sur votre disque dur. Le répertoire par défaut du programme d'installation est C:\DOOM2.
5. Après l'installation, DOOM II lance automatiquement un programme de configuration. Suivez les instructions affichées sur l'écran pour configurer DOOM II en fonction de votre système. Consultez le(s) manuel(s) de votre matériel pour de plus amples informations sur votre système.
6. Pour jouer à DOOM II, choisissez l'option "Save Settings and Run DOOM II" (Sauver les paramètres et lancer DOOM II) dans le programme de configuration.
7. Si DOOM II est correctement configuré, lancez le jeu en ouvrant le répertoire dans lequel vous avez installé DOOM II (le répertoire par défaut est C:\DOOM2), entrez DOOM2, et appuyez sur la touche <ENTREE>. Si vous venez d'installer et de configurer le jeu, vous serez automatiquement dans ce répertoire.

INSTALLATION DE DOOM II A PARTIR DU CD

1. Placez le CD de DOOM II dans votre lecteur de CD. Au message d'attente du DOS, ouvrez ce lecteur. Il s'agit généralement du lecteur D:.
2. Entrez INSTALL et appuyez sur la touche <ENTREE>.
3. Suivez les instructions affichées sur l'écran pour créer un répertoire dans lequel DOOM II sera installé sur votre disque dur. Le répertoire par défaut du programme d'installation est C:\DOOM2.
4. Après l'installation, DOOM II lance automatiquement un programme de configuration. Suivez les instructions affichées sur l'écran pour configurer DOOM II en fonction de votre système. Consultez le(s) manuel(s) de votre matériel pour de plus amples informations sur votre système.
5. Pour jouer à DOOM II, choisissez l'option "Save Settings and Run DOOM II" (Sauver les paramètres et lancer DOOM II) dans le programme de configuration.
6. Si DOOM II est correctement configuré, lancez le jeu en ouvrant le répertoire dans lequel vous avez installé DOOM II (le répertoire par défaut est C:\DOOM2), entrez DOOM2 et appuyez sur la touche <ENTREE>. Si vous venez d'installer et de configurer le jeu, vous serez automatiquement dans ce répertoire.

LANCEMENT DE DOOM II DIRECTEMENT A PARTIR DU CD

1. Ouvrez le sous-répertoire de DOOM II sur votre CD en entrant D: <ENTREE>, puis CD\DOOM2CD <ENTREE> au message d'attente du DOS.
 2. Lancez ensuite le programme de configuration de DOOM II en entrant SETUP et appuyez sur la touche <ENTREE>. Suivez les instructions affichées sur l'écran pour configurer DOOM II en fonction de votre système. Consultez le(s) manuel(s) de votre matériel pour de plus amples informations sur votre système.
 3. Pour jouer à DOOM II, choisissez l'option "Save Settings and Run DOOM II" (Sauver les paramètres et lancer DOOM II) dans le programme de configuration.
 4. Une fois que DOOM II est configuré en fonction de votre système, lancez le jeu en ouvrant le répertoire de DOOM2CD, entrez DOOM2CD et appuyez sur la touche <ENTREE>.
- REMARQUE: Lorsque vous lancez DOOM II à partir du CD, le programme crée un sous-répertoire DOOMDATA sur votre disque dur. Celui-ci contient le fichier de configuration qui indique à DOOM II les paramètres enregistrés pour votre système, et servira également pour tous les fichiers des parties sauvegardées.

DOOM: Episode 1 n'est pas conçu pour être lancé directement à partir du CD. Pour installer DOOM sur votre disque dur, suivez les instructions ci-dessous.

1. Placez le CD de DOOM II dans votre lecteur de CD. Au message d'attente du DOS, ouvrez ce lecteur. Il s'agit généralement du lecteur D:.
2. Ouvrez le répertoire DOOMIICD. Entrez INSTALL et appuyez sur la touche <ENTREE>.
3. Suivez les instructions affichées sur l'écran pour créer un répertoire dans lequel DOOM sera installé sur votre disque dur. Le répertoire par défaut du programme d'installation est C:\DOOM.
4. Après l'installation, DOOM lance automatiquement un programme de configuration. Suivez les instructions affichées sur l'écran pour configurer DOOM en fonction de votre système. Consultez le(s) manuel(s) de votre matériel pour de plus amples informations sur votre système.
5. Pour lancer DOOM, choisissez l'option "Save Settings and Run DOOM" (Sauver les paramètres et lancer DOOM) dans le programme de configuration.
6. Si DOOM est correctement configuré, lancez le jeu en ouvrant le répertoire dans lequel vous avez installé DOOM, entrez DOOM, et appuyez sur la touche <ENTREE>. Si vous venez d'installer et de configurer le jeu, vous serez automatiquement dans ce répertoire.

ANNEXE - MODE MULTIJOUEURS

DEMARRAGE

NOMBRE DE JOUEURS: Jusqu'à 4 joueurs peuvent jouer à DOOM sur réseau en mode multijoueurs. Si vous utilisez un modem ou un câble null-modem pour communiquer avec un autre ordinateur, ce nombre sera limité à 2 joueurs.

TRES IMPORTANT: Le programme de configuration (SETUP) vous permet de choisir votre modem dans une liste. Si votre modem ne figure pas dans cette liste, vous devez éditer le fichier MODEM.CFG file.

JEU MULTIJOUEURS EN RESEAU: Pour jouer en mode multijoueurs sur un réseau alors qu'un autre groupe est également en train de jouer dans ce mode, vous devez changer l'adresse du port de votre réseau dans le programme de configuration SETUP. L'adresse de ce port indique au serveur où il doit envoyer les informations qui arrivent sur le réseau. Les adresses des réseaux vont de 1 à 64000. Vous devez consulter le responsable de votre réseau pour connaître les adresses que vous pouvez utiliser.

INSTRUCTIONS POUR LE MODE MULTIJOUEURS

En mode multijoueurs, de nombreuses règles de DOOM II sont différentes. Lisez attentivement les informations ci-dessous avant de jouer à DOOM II en mode multijoueurs.

MENUS: Lorsque vous activez le menu des options ou les autres sous-menus, le jeu TOURNE TOUJOURS pour ne pas ralentir les actions des autres joueurs. Il est donc préférable de trouver un endroit où vous serez en sécurité avant d'activer le menu pour modifier la taille de la fenêtre de jeu ou les options sonores, etc...

FIN DE PAUSE: Un des joueurs peut mettre le jeu en pause en appuyant sur la touche PAUSE, mais n'importe quel autre joueur peut relancer le jeu en appuyant lui aussi sur la touche PAUSE. Assurez-vous que les autres joueurs sont bien d'accord avant d'aller souffler un peu.

SAUVEGARDES: Lorsque vous sauvegardez un jeu multijoueurs, DOOM II sauvegarde la partie sur le système de chaque joueur et dans l'emplacement sélectionné, en effaçant la sauvegarde précédente s'il y en a une à cet endroit. Avant de sauvegarder la partie en cours, les joueurs doivent se mettre d'accord et utiliser un emplacement de sauvegarde sûr.

CHARGEMENT: Vous ne pouvez pas recharger une partie sauvegardée pendant un jeu en mode multijoueurs. Pour pouvoir charger une partie, tous les joueurs doivent quitter le jeu en cours et recommencer à partir de la sauvegarde. Pour recommencer un jeu multijoueurs à partir d'une sauvegarde, vous pouvez la sélectionner dans le programme SETUP, ou l'identifier avec un paramètre dans la ligne de commande du DOS pour lancer le jeu.

ARMES: Lorsqu'un joueur passe sur une arme, il la récupère, mais elle restera dans le jeu pour que les autres joueurs puissent eux aussi la prendre. Remarque: les fusils des sergents humains sont retirés du jeu s'ils ont été ramassés ou ont été endommagés.

Remarque: En mode ALTDEATH, les armes récupérées disparaîtront, mais réapparaîtront plus tard dans le jeu.

MORT: Si vous mourez et que vous recommencez au début du niveau, les objets récupérés et les monstres détruits ne réapparaîtront PAS dans le niveau. Même si vous êtes mort, les autres joueurs peuvent avoir survécu. Nous ne voulions pas ruiner tous leurs efforts en faisant revivre tous les monstres d'un secteur. Cela veut également dire qu'il peut ne plus y avoir de monstres ou de munitions dans le niveau. Pour éviter une telle situation, vous pouvez choisir le niveau de difficulté Nightmare (Cauchemar), car dans ce cas les monstres réapparaîtront, même après avoir été abattus. Vous pouvez également utiliser le paramètre de ligne de commande "-respawn" pour forcer DOOM II à faire revivre les monstres détruits dans n'importe quel niveau. Lisez le fichier README pour de plus amples informations sur les paramètres de ligne de commande du DOS.

TELEPORTEURS: Lorsqu'un joueur utilise un téléporteur, tout ce qui se trouve dans le téléporteur de destination sera détruit. Nous appelons ça le "téléragging". Cette manière humiliante de mourir est la plus honteuse après le matraquage à mort par vos adversaires. Vous pouvez l'éviter et sortant des téléporteurs le plus vite possible.

COULEUR DES UNIFORMES: Dans un jeu sur réseau, chaque joueur porte un uniforme de couleur différente. La couleur correspondant à votre personnage est celle qui sert de fond à son portrait dans la barre de statut. Les différentes couleurs sont les suivantes: BRUN, INDIGO (noir), VERT et ROUGE.

MESSAGES (CHAT MODE): Dans un jeu multijoueurs, vous pouvez communiquer avec les autres joueurs en utilisant le "Chat Mode". Pour activer ce mode et envoyer un message à tous les autres joueurs, appuyez sur la touche "T". Un curseur apparaîtra dans le coin supérieur gauche de votre écran. Entrez votre message et appuyez sur la touche <ENTREE> pour l'envoyer. Pour envoyer un message à un seul joueur, vous devez appuyer sur la touche correspondant à l'initiale de la couleur de son uniforme, et non sur la touche "T". Les touches correspondant aux différentes couleurs sont les suivantes: (B)run, (I)ndigo, (R)ouge et (G)reen (Vert).

MACROS POUR LES MESSAGES: En mode multijoueurs, vous pouvez également envoyer des messages sous forme de macros prédéfinies (dans le programme SETUP, avec l'option du menu Run Network/Modem/Serial Game - Lancer jeu en Réseau/Modem/Série) en activant le Chat Mode (voir ci-dessus), puis en maintenant la touche ALT enfoncée tout en appuyant sur le chiffre correspondant à la macro que vous voulez envoyer. Par exemple, si la macro No 2 correspond au message "Tiens, prends ça et crève!", activez le Chat Mode en appuyant sur la touche "T", puis maintenez la touche ALT enfoncée en appuyant sur la touche 2.

QUITTER UN NIVEAU: Lorsqu'un des joueurs sort d'un niveau, tous les joueurs le quittent instantanément en même temps que lui, sans tenir compte de leur position ou de leur statut.

MODE "COOPERATIF" OU "DEATHMATCH" (COMBAT A MORT)

Vous pouvez jouer de deux manières en jeu multijoueurs: en mode DeathMatch ou en mode Coopératif. Dans ce dernier mode, les joueurs font équipe et combattent ensemble. En mode DeathMatch, vous devez tirer sur tout ce qui bouge, y compris sur les autres joueurs. Vous pouvez choisir le mode de jeu dans le programme de configuration SETUP. Les différences entre le mode Coopératif et le mode Death match sont les suivantes:

EMPLACEMENT DE DEPART: En mode Coopératif, tous les joueurs commencent le niveau dans le même secteur. En mode Deathmatch, les joueurs entrent dans le niveau par plusieurs endroits. Si vous voulez retrouver les autres joueurs, vous devrez les traquer. Et, pour rendre cette chasse encore plus intéressante, si vous mourez, vous recommencerez dans un endroit différent, qui sera choisi aléatoirement par le programme.

CARTES MAGNETIQUES: En mode Deathmatch, chaque joueur commencera le niveau avec toutes les clefs nécessaires pour pouvoir ouvrir toutes les portes verrouillées dans le niveau.

BARRE DE STATUT: En mode Deathmatch, la partie ARMES de la barre de statut est remplacée par une zone FRAG, qui indique le nombre de fois où vous avez tué un adversaire.

CARTE AUTOMATIQUE: En mode Coopératif, la carte automatique fonctionne de la même manière qu'en mode 1 joueur. Chaque joueur est représenté par une flèche de couleur différente. En mode Deathmatch, vous n'aurez pas le plaisir de voir vos adversaires sur la carte. Tout comme les monstres, ils peuvent être cachés au coin d'un mur, et vous ne les verrez qu'au dernier moment.

MODE ESPION: Si vous jouez en mode Coopératif, vous pouvez appuyer sur la touche F12 pour voir le niveau du point de vue des autres joueurs (successivement). Appuyez sur n'importe quelle autre touche pour revenir à votre point de vue. Vous verrez toujours votre barre de statut en bas de l'écran, et si la fenêtre de jeu vire au rouge, c'est VOUS qui serez touché, et non pas

le joueur dont vous avez "emprunté" le point de vue.

MODE COOPERATIF OU DEATHMATCH: Si vous jouez en mode DeathMatch, vous penserez peut-être qu'il est préférable de vous tuer vous-même, plutôt que de laisser cette chance à un de vos adversaires, qui marquera ainsi un FRAG supplémentaire. Oubliez ça! DOOM II soustrait un FRAG de votre total si vous choisissez cette méthode, ce serait beaucoup trop facile!

ASTUCE: *Ne vous approchez pas trop d'un ennemi si vous lui tirez dessus avec un lance-missiles.*

ECRANS DE TRANSITION: En mode Coopératif ou DeathMatch, l'écran de transition permet de connaître vos performances. En mode Coopératif, l'écran de transition indique les performances de tous les joueurs ayant participé à la partie. En mode Deathmatch, il indique le nombre de victimes de chaque joueur, et vous permet de savoir qui a tué qui.

REMARQUES POUR LE JEU EN MODE DEATHMATCH

Nous avons volontairement conservé les règles générales pour les jeux en mode Deathmatch. N'importe quel joueur peut quitter un niveau et forcer ainsi tous les autres joueurs à passer également au niveau suivant. De plus, le nombre de victimes nécessaires pour qu'un joueur soit déclaré gagnant n'est pas limité. Nous vous laissons le soin de le définir vous-même.

LANCEMENT DE DOOM A PARTIR DE LA LIGNE DE COMMANDE

La plupart des informations communiquées à DOOM II par le programme de configuration SETUP peuvent être spécifiées avec des paramètres pour le gestionnaire correspondant sur la ligne de commande du DOS. Pour de plus amples informations sur le lancement de DOOM II à partir de la ligne de commande, lisez le fichier README qui a été installé dans le répertoire de DOOM II.

PROBLEMES TECHNIQUES

Si vous avez besoin d'assistance technique suite à des problèmes pour installer ou lancer DOOM II, appelez le service technique de VIE France au numéro de téléphone suivant:

(1)53.68.10.10 de 13h30 à 17h30 du lundi au jeudi, et le vendredi de 13h30 à 16h30
Minitel: 36 15 VIRGINGAMES - Fax (1)53.68.10.30

Par courrier: David LEMAIR
VIE France 233,
Rue de la Croix Nivert
75015 - PARIS

Restez si possible près de votre ordinateur lorsque vous appelez notre service technique. Préparez toutes les informations concernant votre système et la configuration matérielle utilisée.

IMPORTANT: Avant de modifier la configuration de votre système ou celle d'un programme, nous vous conseillons de consulter les manuels de votre système et des périphériques utilisés pour vous assurer que les modifications ne risqueront pas de provoquer un conflit hardware ou de corrompre des informations sur votre système ou le réseau sur lequel vous êtes connecté. La modification de la configuration de votre système ou d'un programme peut parfois provoquer de graves problèmes, et nous ne pourrions pas toujours vous aider à les résoudre.

Lorsque je lance DOOM II, le programme affiche le message d'erreur "Insufficient Memory" (Mémoire insuffisante), ou DOOM II refuse simplement de fonctionner.

Vous n'avez pas assez de mémoire disponible pour pouvoir lancer DOOM II. Ce problème apparaît généralement sur les machines avec seulement 4 Mo de mémoire. Vous devez disposer de 3.5 Mo de RAM disponibles pour lancer DOOM II. Si vous utilisez le DOS version 6 ou une version ultérieure, maintenez la touche Shift de gauche enfoncée lorsque vous lancez votre ordinateur et que le message "Démarrage de MS-DOS..." apparaît. Votre système sera ainsi initialisé sans prendre en compte les fichiers système. Vous devrez ensuite ouvrir le répertoire dans lequel vous avez installé DOOM II et lancer le jeu. La meilleure solution consiste à créer un fichier CONFIG.SYS modifié sur une disquette de boot que vous utiliserez spécialement pour

lancer DOOM II. Consultez votre manuel du DOS pour de plus amples informations sur la création et la modification du fichier CONFIG.SYS. Si vous utilisez le DOS version 5.0 ou une version antérieure, vous devez créer une disquette de boot qui vous permettra de lancer votre système avec un maximum de mémoire disponible.

Remarque: N'utilisez pas de gestionnaires de mémoire comme EMM386, QEMM, etc... Evitez également les programmes de cache disque comme SMARTDRV, etc...

Le message "WRITE ERROR" (ERREUR D'ECRITURE) s'affiche quand DOOM II décompacte les données.

Si vous utilisez un programme de compression de disque dur comme STACKER' ou DOUBLE-SPACE', l'espace disponible sur votre disque dur est peut-être mal estimé par le programme d'installation. La solution la plus simple consiste à libérer de l'espace sur votre disque dur en effaçant des fichiers ou des programmes inutiles.

Lorsque j'entre SETUP après l'installation pour configurer DOOM II, je lance en fait le programme de configuration de Windows'.

DOOM II n'a pas été installé correctement, probablement à cause d'un manque d'espace sur le disque dur. Procédez de la même manière que la question précédente pour résoudre ce problème.

Ma carte sonore Gravis Ultra Sound' ne fonctionne pas avec DOOM II.

L'IRQ 11 est utilisé par défaut par les cartes GUS. DOOM II ne reconnaît pas les IRQ supérieurs à 7. Modifiez ce paramètre avec le programme de configuration de votre carte GUS.

Je n'entends pas les sons digitalisés avec ma carte sonore Sound Blaster' ou compatible.

Il s'agit certainement d'un conflit DMA. Votre lecteur de CD-ROM ou votre disque dur utilisent peut-être le même canal DMA que celui que vous avez spécifié dans le programme de configuration SETUP de DOOM II. Assignez un autre canal DMA à la carte sonore ou au périphérique provoquant le conflit.

DOOM II se bloque.

Vous devez désactiver l'option "Hidden Refresh" dans les paramètres CMOS de votre système. Si vous utilisez RAMBIOS.SYS, vous devez désactiver le lancement de ce programme dans le fichier CONFIG.SYS. Assurez-vous également que l'option Video Shadowing est désactivée pour le hardware (également dans les paramètres CMOS).

Je jouais à DOOM II et mon écran est devenu entièrement noir, mais j'entends toujours les sons du jeu.

Ce problème peut être résolu en modifiant la position du cavalier "wait state" de votre carte graphique de 0 à 1. Cette modification n'affectera pas de manière sensible les performances de votre système. Consultez le manuel de votre carte graphique pour de plus amples informations.

DOOM II tourne vraiment très lentement, se bloque ou se met en "pause" sur un système rapide.

Certains systèmes disposent d'une option dans les paramètres CMOS qui permet de modifier la vitesse du PC directement à partir du clavier. Il s'agit de l'option "Turbo". Désactivez ce paramètre et le problème devrait être résolu.

J'entends des parasites lorsque je joue à DOOM II avec ma carte Sound Blaster (ou compatible).

Si vous utilisez une Sound Blaster, lancez le programme SBP-MIX (dans votre répertoire SBPRO) et baissez le volume ligne et micro (Line & Mic) à zéro. Si vous utilisez une carte sonore compatible, consultez le manuel fourni avec cette carte pour savoir comment baisser le volume de la ligne (Line) à zéro.

J'entends toujours des parasites, ou les effets sonores sont coupés.

Déconnectez tous les périphériques branchés sur les ports parallèles de votre système. Les

cartes sonores doivent utiliser l'IRQ 5 ou 7 pour fonctionner avec DOOM II, et ils sont également utilisés par les ports LPT2 et LPT1, qui servent généralement à connecter des imprimantes.

Je n'entends aucun son avec ma carte sonore ATI' Stereo FX.

Contactez ATI ou votre revendeur pour obtenir une mise à jour du BIOS.

L'image dans DOOM II est trop sombre et je n'y vois rien.

Sur certains moniteurs, l'image de DOOM II est parfois trop sombre. Appuyez sur la touche F11 pour augmenter la luminosité générale de l'image (5 niveaux disponibles).

Je n'entends ni la musique, ni les effets sonores. Pourquoi?

Si vous n'entendez ni la musique, ni les effets sonores, DOOM II n'est peut-être pas correctement configuré pour votre carte sonore. Lancez le programme de configuration SETUP pour vérifier les paramètres de DOOM II pour votre carte sonore. DOOM II reconnaît uniquement les paramètres IRQ jusqu'à 7. Assurez-vous que l'IRQ de votre carte sonore est bien inférieur ou égal à 7. Consultez le manuel de votre carte sonore pour de plus amples informations sur la modification des paramètres IRQ. Cette information est particulièrement important pour les cartes sonores Gravis Ultra Sound, car elles sont configurées par défaut pour utiliser l'IRQ 11.

Est-il possible de lancer DOOM II sous OS/2?

Le système idéal pour pouvoir lancer DOOM II sous OS/2 est un PC 486 avec au moins 8 Mo de RAM. Pour pouvoir lancer DOOM II, copiez tout d'abord un programme objet vers le bureau à partir du dossier des modèles. Pour de plus amples informations sur cette procédure, consultez votre manuel OS/2. Une fois que le chemin d'accès du programme et les paramètres facultatifs de la ligne de commande ont été définis pour le programme objet, vous devrez éditer les paramètres de séance de travail sous DOS. DOOM II ne fonctionnera PAS dans une fenêtre DOS. Les paramètres de ligne de commande du DOS sont indiqués dans le fichier README, installé dans le répertoire de DOOM II.

Au démarrage, DOOM II s'arrête au message "looking for player..."

Ce problème survient lorsque vous entrez un nombre de joueurs supérieur au nombre de joueurs qui entrent vraiment dans le jeu. Par exemple, si trois joueurs entrent dans la partie, mais que vous avez indiqué à DOOM II que vous seriez quatre, il attendra que le quatrième joueur soit entré dans le jeu. Appuyez sur la touche ESC pour quitter le jeu et relancez-le en spécifiant le nombre exact de joueurs qui entreront dans la partie.

Le message d'erreur "IPX NETWORK NOT DETECTED" (RESEAU IPX NON DETECTE) s'affiche lorsque je lance DOOM II.

DOOM II ne reconnaît que les réseaux qui utilisent le protocole IPX. Si ce message est affiché, consultez le manuel de votre réseau pour vous assurer que celui fonctionne bien avec le protocole IPX.

Le message d'erreur "CONSISTENCY FAILURE" (ERREUR D'UNIFORMITE) est affiché lorsque je lance DOOM II.

Pour que DOOM II fonctionne correctement en mode multijoueurs, tous les systèmes sur lesquels DOOM II est lancé doivent maintenir un statut pratiquement identique pour le jeu sur le réseau. Si ce message est affiché, un événement a vraisemblablement provoqué une modification du statut d'un des systèmes connectés en mode multijoueurs, qui est alors différent de celui des autres systèmes connectés. Dans ce cas, tous les joueurs doivent quitter DOOM II et relancer le jeu.

Le message "DIFFERENT VERSIONS OF DOOM II CANNOT PLAY A NET GAME" (VOUS NE POUVEZ PAS JOUER EN RESEAU AVEC DES VERSIONS DIFFERENTES DE DOOM II) s'affiche lorsque je lance DOOM II.

Pour améliorer DOOM II, id Software propose des mises à jour lorsqu'elles s'avèrent nécessaires. Vous ne pouvez pas jouer sur réseau en mode multijoueurs avec un utilisateur qui possède une version de DOOM II différente de la vôtre.

Je ne peux pas lancer DOOM II en mode multijoueurs. Pourquoi?

Si quelqu'un d'autre utilise DOOM II en mode multijoueurs, vous risquez de recevoir un message signalant un conflit de port réseau. Dans le programme SETUP, modifiez la configuration de DOOM II pour que le programme utilise un autre port. Consultez le responsable de votre réseau pour connaître les adresses des ports valides.

L'animation dans le jeu n'est pas assez fluide. Pourquoi?

Si l'animation est saccadée sur votre système, essayez de réduire la taille de la fenêtre de jeu et/ou réglez le niveau de détail des graphismes de DOOM II sur MINIMUM. Consultez le manuel de DOOM II pour de plus amples informations sur ces options.

Ma souris ne fonctionne pas avec DOOM II. Pourquoi?

Si vous avez renommé ou ajouté REM devant certaines lignes de commande de votre fichier AUTOEXEC.BAT pour les désactiver, vous avez peut-être également modifié la ligne de commande qui lance votre gestionnaire de souris. Pour lancer le gestionnaire de souris à partir du DOS, il suffit la plupart du temps d'entrer une simple commande au message d'attente (le plus souvent MOUSE) et d'appuyer sur la touche <ENTREE>.

La musique est souvent interrompue ou coupée. Pourquoi?

Si vous avez une carte sonore équipée d'un synthétiseur OPL3 FM, vous devez peut-être modifier le paramètre DMX. Ajoutez la ligne suivante dans votre fichier AUTOEXEC.BAT, en respectant bien les majuscules et les espaces:

SET DMXOPTION=-opl3. Vous entendrez ensuite la musique du jeu en stéréo.

DOOM II fonctionne mal (ou pas du tout) avec ma carte sonore Pro Audio Spectrum[®].

Si vous utilisez une carte sonore Pro Audio Spectrum, vous devez activer l'émulation Sound Blaster. Consultez le manuel de votre carte sonore pour de plus amples informations. Relancez ensuite le programme de configuration SETUP de DOOM II et choisissez l'option Sound Blaster pour la musique et les effets sonores.

L'EQUIPE D'ID SOFTWARE:

BUSINESS
Jay Wilbur

INGENIEURS EN PROGRAMMATION
John Carmack John Romero Dave Taylor

GRAPHISTES
Adrian Carmack Kevin Cloud

CREATION
Sandy Petersen

CONCEPTION ET ASSISTANCE TECHNIQUE
Shawn Green American McGee

ASSISTANT POUR LE BUSINESS
Donna Jackson

REMERCIEMENTS SPECIAUX A:

Musique et effets sonores
Robert Prince

Développement des modèles
Gregor Punchatz

Gestionnaires sonores
Paul Radek

Illustration de couverture
Gerald Brom

et à GT Interactive Software

Traduction française: Art Of Words



Copyright 1994 id Software, Inc.

DOOM, DOOMII, le logo de DOOM II et toute ressemblance avec DOOM II
sont des marques déposées d'id Software Inc.

Tous droits réservés. Développé par id Software Inc. Licence GT Interactive Software.

Copyright 1994 GT Interactive Software. Tous droits réservés.

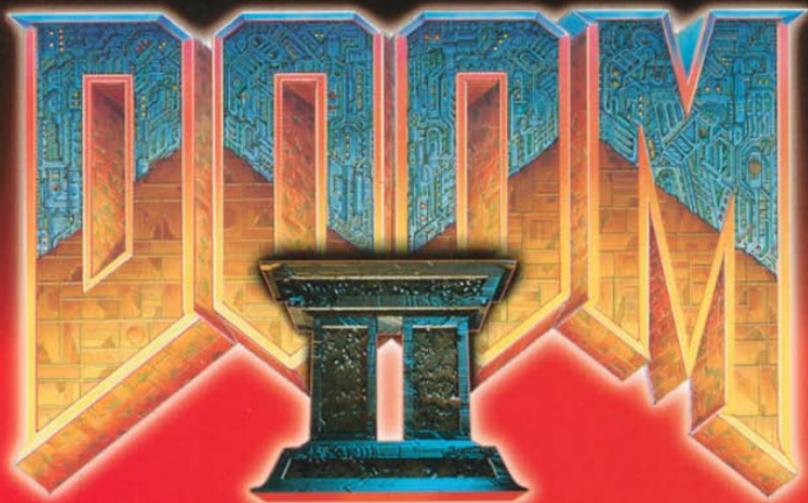
IBM est une marque déposée d'International Business Machines, Inc.

Sound Blaster est une marque déposée de Creative Labs, Inc. AdLib est une marque déposée d'AdLib Inc.

Gravis PC Gamepad est une marque déposée de Gravis, Inc.

Toutes les autres marques déposées appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Cette version est distribué par Virgin Interactive Entertainment Ltd. (Europe).



TM



Licensed from
GT Interactive Software



Virgin

DOOM, DOOM II, the DOOM II logo and the DOOM II likeness are trademarks of id Software. All rights reserved. © 1994 id Software.
Licensed from GT Interactive Software. All rights reserved. Distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
Distributed by: Virgin Interactive Entertainment Ltd. 233, rue de la Croix-Nivert, 75015 Paris