



PAL



G
3
REALMS™

DUKE NUKEM

PlayStation™

Précautions

- Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation™. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager.
- Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation™ commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation™.
- Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation™ pour savoir comment l'utiliser.
- Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation™, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut.
- Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords.
- Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux.
- Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité.
- N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

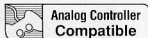
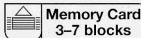
Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises 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, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement 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, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service No.) se trouve au dos de ce manuel

Duke Nukem © 1996, 1997 3D Realms Entertainment. Tous droits réservés. Édité et distribué par GT Interactive Software Corp. GT™ est une marque commerciale et le logo GT® est une marque déposée de GT Interactive Software Corp. Toutes les marques mentionnées dans ce manuel appartiennent à leurs propriétaires respectifs. © 1997 3D Realms Entertainment. Tous droits réservés. Usage privé uniquement. Il est interdit de copier, adapter, louer, prêter, revendre, utiliser dans une salle de jeux, charger, publier, transmettre par câble, utiliser en public, distribuer ou extraire ce produit, toute marque ou tout copyright en faisant partie. Publié par GT Interactive Software Corp. Développé par 3D Realms Entertainment.



SERVICES CLIENTS:

Cher(e) Client(e),

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

Vous désirez une aide pour avancer dans le jeu, connaître les astuces, les codes et les solutions, et aussi des infos sur les nouveautés de GT Interactive ? Vous voulez découvrir les jeux et concours ? Découvrez-les immédiatement (24h/24 et 7j/7) en nous appelant au **08 36 68 14 11***, ou bien en vous connectant sur le Minitel **3615 GT Interactive*** ou sur le site Web, **<http://www.gtinteractive.com>**.

08 36 68 14 11*

3615 GT Interactive*

<http://www.gtinteractive.com>.

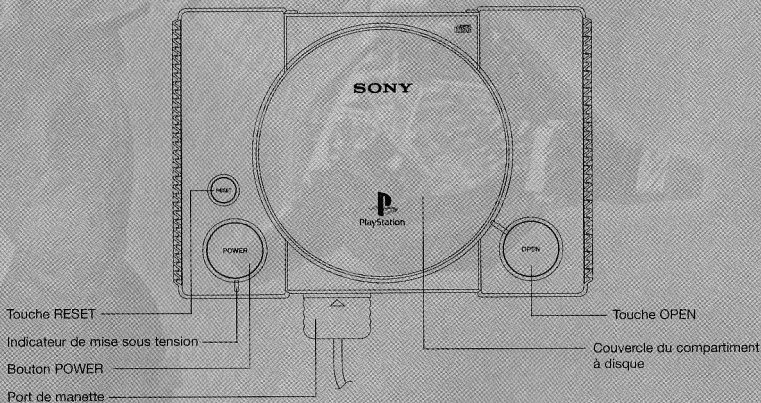
*(tarif en vigueur au 01/01/97, pour la France métropolitaine : 2,23 F/mn)

TABLE DES MATIÈRES

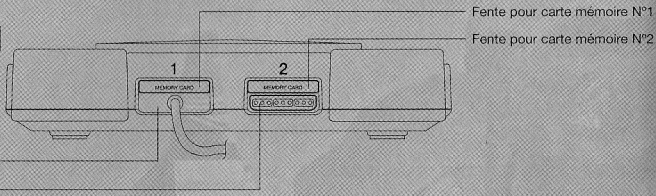
INTRODUCTION	4
C'est parti... ..	4
Des fourmis dans les doigts	4
CONTROLLER DUKE NUKEM	5
Manette	5
Manette analogique	7
L'HISTOIRE	7
Comme on se retrouve, Dr. Nukem... ..	7
Qui est Duke Nukem ?	7
Votre mission, si vous l'acceptez, même si c'est bagarre et compagnie... ..	8
Pour Duke, il y a une vie après la mort	8
Messages de l'au-delà	8
DEMARRAGE - LES MENUS	9
Parcourir les menus	9
Menu principal	9
Menu du jeu	12
Sauvegarder la partie	14
COMMENT JOUER UNE PARTIE MULTIJOUEUR	15
Options multijoueur	16
DukeMatch	16
Activer le menu Options au cours d'une partie	16
Interrompre une partie DukeMatch	17
LA BARRE D'ETAT	17
LES ARMES DE DUKE (et leur puissance de feu)	18
ARTICLES DE L'INVENTAIRE	20
Bonus	21
LES MECHANTS	22
SECRETS	24
POUR FINIR... ..	24
CREDITS	25

POUR COMMENCER

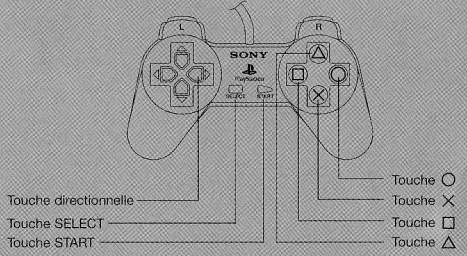
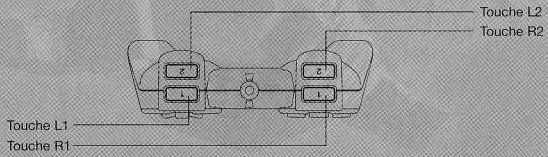
- Installez votre console en suivant les instructions de son manuel.
- Vérifiez que la console est éteinte avant d'insérer ou d'enlever un disque compact.
- Insérez le CD Duke Nukem et fermez le couvercle du compartiment à disque.
- Insérez les manettes et allumez la console. Suivez les instructions à l'écran pour commencer une partie.
- Assurez-vous que vous avez assez de blocs mémoire libres sur votre carte mémoire avant de commencer à jouer.
- Il est conseillé de ne pas insérer ou retirer de périphériques ou de cartes mémoire une fois la console allumée.



Manette



Manette

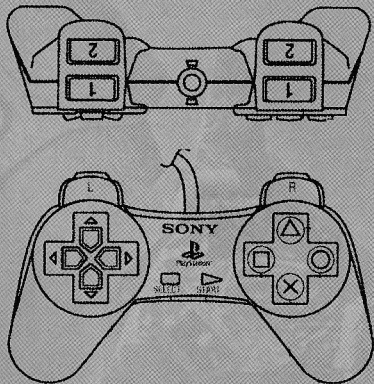


INTRODUCTION

La peur n'est pas une option, soldat.

C'EST PARTI...

Des nerfs d'acier, d'excellents réflexes et un répertoire de plaisanteries spirituelles : c'est tout ce dont vous avez besoin pour jouer à Duke. Sans oublier une console connectée à un écran.



Configurez votre console en suivant les instructions de votre manuel.

DES FOURMIS DANS LES DOIGTS ?

Vous êtes une personne d'action qui n'aime pas perdre son temps à lire des explications ? Une personne d'une telle force morale et d'une telle dextérité que vous n'a pas besoin de lire le manuel et entre de plain-pied dans le jeu ?

Considérez ce manuel comme votre entraînement de base pour vous mettre en forme pour le grabuge qui va suivre.

CONTROLLER DUKE NUKEM

Vous serez bientôt dans le feu de l'action.

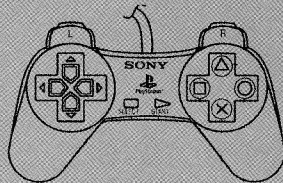
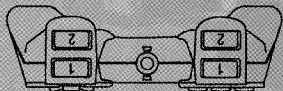
Débutants, n'oubliez pas : assurez vos arrières et tirez.

Vous pouvez contrôler Duke Nukem en utilisant la manette ou la manette analogique. Vous avez le choix entre trois méthodes de contrôle : Nukem 1, Nukem 2 et Doomed. Essayez-les pour déterminer laquelle vous préférez.

Pour sélectionner une méthode de contrôle, allez dans le menu principal (reportez-vous à la section « Menu principal » pour plus de détails) et sélectionnez Options, puis Commandes. L'écran de la manette s'affiche, dans lequel vous pourrez parcourir différentes méthodes pour contrôler Duke.

Voici les commandes par défaut de Duke Nukem ; Nukem 1.

CONTROLLER



Avancer	=	↑
Reculer	=	↓
Tourner à droite	=	→
Tourner à gauche	=	←
Sauter	=	R1
S'accroupir	=	R2
Sélectionner arme	=	●
Mitrailier au sol	=	■ (Maintenez enfoncé et utilisez les boutons de direction)
Activer/ouvrir	=	▲
Tirer	=	X
Regarder en haut	=	L1
Regarder en bas	=	L2
Recrer le tir	=	Appuyez simultanément sur L1 & L2 sans maintenir ■ enfoncé

- Parcourir l'inventaire = Appuyez sur et maintenez enfoncés L1 & L2. Tout en les maintenant enfoncés, appuyez sur ● pour parcourir les articles dont dispose Duke. **REMARQUE :** *L'inventaire ne s'affiche pas si Duke n'a plus rien.*
- Utiliser article de l'inventaire = Appuyez sur L1 & L2, puis sur X
- Utiliser cet article de l'inventaire = Appuyez simultanément sur R1 & R2
- Coup de pompe
(Coup de pied rapide) = Maintenez L1 & L2 enfoncés et appuyez sur ■
- Voite-face rapide = Seulement sur certaines des commandes par défaut.

Nous avons ajouté une commande appelée « File-moi une arme ». Lorsque Duke porte une arme lourde, comme un bazooka, et qu'il se trouve face à de nombreux ennemis, utilisez le raccourci « File-moi une arme » au lieu de parcourir l'arsenal à la recherche de la mitrailleuse. Duke se retrouvera alors muni de l'arme de courte portée la plus puissante dont il dispose dans son inventaire (pistolet, fusil à canon scié ou mitrailleuse). Appuyez de nouveau dessus pour parcourir les trois.

- File-moi une arme = Appuyez sur L1 & L2 et maintenez enfoncé. Appuyez ensuite sur le bouton ▲ pour faire défiler les trois armes mentionnées ci-dessus, si elles sont disponibles.

Duke Nukem comporte une carte militaire standard particulièrement bien étudiée. Elle vous permet de visualiser à tout moment une carte des alentours où se trouve Duke – elle est automatiquement mise à jour au fur et à mesure que Duke progresse dans un niveau.

- Carte automatique = Appuyez sur SELECT. Appuyez de nouveau sur SELECT pour passer d'une carte simple à une carte tout en couleur. Si vous relâchez le bouton SELECT après avoir sélectionné votre carte préférée, vous resterez dans ce mode jusqu'à ce que vous appuyiez de nouveau sur SELECT.
- Zoom sur la carte automatique = En mode carte, appuyez sur et maintenez enfoncés L1 & L2. Appuyez ensuite sur R1 pour faire un zoom arrière et sur R2 pour faire un zoom avant de la carte.
- Ramasser les articles = Marchez simplement dessus. Si Duke ne peut pas ramasser l'article, c'est que votre contingent pour cet article particulier est complet. Vous serez informé lorsque Duke en aura besoin.

Remarque: vous ne pouvez pas utiliser "Carte automatique" et "Zoom sur la carte automatique" en mode deux joueurs.

MANETTE ANALOGIQUE

Duke Nukem est compatible avec la manette analogique, qui fonctionne de la même manière qu'une manette normale, sauf que vous utilisez le manche de gauche pour déplacer Duke sur l'écran tandis que le manche droit est utilisé pour mitrailler au sol à gauche et à droite et pour viser. Les boutons de direction sont désactivés. Tous les autres boutons fonctionnent normalement. Utilisez uniquement le mode analogique « rouge » ; si vous choisissez le mode « vert », un message s'affichera à l'écran vous informant qu'aucune manette n'est connectée. Nous avons en effet désactivé le mode « vert » parce qu'il présente trop peu de boutons actifs.

L'HISTOIRE

Sensass !!!

COMME ON SE RETROUVE, DR. NUKEM

Duke Nukem retourne à Los Angeles à bord d'un vaisseau alien, un simple « emprunt », s'attendant à être accueilli en héros. Après tout, n'a-t-il pas vaincu les Rigelatins et fait sauter leur vaisseau ? Avant ça, il avait, à lui tout seul, sauvé l'humanité des griffes du Dr. Proton et de ses automates assassins (qu'ils étaient méchants ceux-là !). Mais non. Au lieu de cela, c'est tout juste si Duke ne se fait pas descendre en plein ciel. Il parvient de justesse à s'éjecter et, précisément au bon moment, il sauve miraculeusement sa peau en atterrissant sur le toit d'un gratte-ciel (Ça se passe comme ça avec Duke). Duke prend soudain conscience que L.A. est assiégée. Une nuée de races aliènes a débarqué en son absence et a pris le pouvoir. Leurs intentions ne sont pas claires, mais une chose est certaine : dans toute la ville, des centaines de femmes sans défense sont enfermées dans des cocons verts et visqueux et ça n'a pas l'air de leur faire particulièrement plaisir. Content de te revoir sur la terre, Duke. Tu arrives juste à temps pour sauver l'humanité (une nouvelle fois) et découvrir ce que les aliens veulent faire avec nos femmes.

QUI EST DUKE NUKEM ?

Il rit devant le danger, il fait un pied de nez à la peur, il met le doigt dans l'œil du péril, Duke est un beau blond macho sans peur. Il a toutes les qualités d'un garde du corps. Mais il est bien plus. Ce héros du vingt et unième siècle vole comme un papillon et pique comme une abeille.

VOTRE MISSION, SI VOUS L'ACCEPTEZ, MÊME SI C'EST BAGARRE ET COMPAGNIE...

- Constituez l'arsenal de Duke avec des armes, des munitions, des armes, des bonus, des armes et des cartes d'accès vous garantissant l'entrée des zones verrouillées, et, bien sûr, encore des armes !
- Détruisez l'ennemi, faites sauter tout ce que Duke peut et provoquez la destruction de masse et le chaos tout en gardant votre sens de l'humour.
- Trouvez le bouton d'autodestruction, appuyez dessus, faites sauter le niveau et passez au suivant, ça déménage !!!

Pour accomplir sa mission, Duke compte sur des réflexes rapides, un exceptionnel sens de l'observation et un formidable instinct de survie.

POUR DUKE, IL Y A UNE VIE APRÈS LA MORT

En de rares occasions, Duke peut être tué sans que, bien sûr, il puisse en être tenu responsable. Le niveau recommence alors au début, Duke n'étant muni que d'un pistolet et de quelques munitions, à moins que vous ne choisissiez de charger une partie précédemment sauvegardée. Duke est presque immortel : son nombre de vies n'est pas limité, il est trop résistant pour ça ! Il peut recommencer le niveau aussi souvent qu'il meure, toutefois les aliens qu'il a tués auparavant reviennent (sauf si vous chargez une partie sauvegardée). On s'est pas déjà vu quelque part...

REMARQUE : Si Duke meurt, vous serez invité à « Appuyez sur n'importe quel bouton pour continuer ». Appuyez sur l'un de ces boutons : ●■▲ ou X pour continuer (START, SELECT, L1, L2, R1, R2 et les boutons de direction ne sont pas utilisés sur cet écran), les options suivantes s'afficheront : Retourner au menu principal, Redémarrer le niveau et (si vous avez sauvegardé une partie) Charger la partie précédente (le nom de votre dernière sauvegarde s'affichant dessous).

MESSAGES DE L'AU-DELÀ ?

Pas tout à fait, mais Duke verra souvent apparaître des messages sur l'écran détaillant les articles qu'il a ramassés, disant que telle porte est verrouillée, etc.

DÉMARRAGE - LES MENUS

J'suis prêt !

Nous vous recommandons de ne pas insérer et de ne pas retirer de périphériques ou de cartes mémoire une fois la console allumée.

PARCOURIR LES MENUS



MENU PRINCIPAL

Lorsque vous parcourez les menus, les commandes suivantes sont standard dans toute la partie :

- Afficher le menu à tout moment = Appuyez sur le bouton START
- Retourner à ou fermer l'option ou le menu précédent(e) = Appuyez sur ▲
- Confirmer la sélection = Appuyez sur X

Nouvelle partie

Ce menu vous permet d'accéder à l'écran de sélection de l'épisode. Les différents épisodes sont :

- L.A. Fusion = Gentille introduction mais pas tout à fait la mission du genre « confortablement installé au coin du feu » à laquelle s'attend Duke...
- Apocalypse lunaire = Festival de bagarres dans l'espace
- Shrapnel Ville = Ce soir on vous met le feu...
- Plug and Pray ! = Ta dah... Notre nouvel épisode exclusif incroyablement difficile pour jouer sur console.

9

REMARQUE : Plug and Pray est très difficile, il a été conçu pour les joueurs expérimentés de Duke Nukem. Duke, vaincre tu le peux.

Après avoir sélectionné l'épisode que vous voulez jouer, l'écran du **Niveau de difficulté** s'affiche :

- Du gâteau ! = Le plus facile. Pour les mauviettes.
- Allons-y = Le mode par défaut. Niveau de difficulté normal, vous pouvez relever le défi si vous êtes suffisamment fort.
- Prends ça = Pour les joueurs expérimentés, ceux qui connaissent le jeu par cœur, qui jouent les yeux fermés et une main attachée dans le dos.

• Multijoueur

Cette option permet de configurer une partie multijoueur. Si elle est apparaît en surbrillance en bleu, cela signifie que les deux consoles ne sont pas connectées correctement avec un câble de liaison. Reportez-vous à la section « Comment jouer une partie multijoueur » pour plus de détails. **REMARQUE** : Deux consoles doivent être connectées pour que cela fonctionne.

• Charger une partie

Cette option vous permet de charger une partie sauvegardée précédemment. A l'aide des boutons de direction, sélectionnez le numéro de l'emplacement pour carte mémoire à partir duquel vous souhaitez charger une partie sauvegardée et appuyez sur X. Sélectionnez ensuite l'emplacement de la partie sauvegardée que vous voulez charger et appuyez sur X. Une fois votre choix confirmé, votre partie est chargée.

REMARQUE : Lorsque vous chargez une partie à partir d'une carte mémoire, votre sauvegarde automatique (en mémoire interne) est remplacée par la partie que vous êtes en train de charger.

OPTIONS

Sélectionnez cette option pour accéder au menu Options :-

• Filtre On/Off

Cette option vous permet d'adoucir ou de rendre plus nette l'image selon vos préférences. Cela risque de ralentir légèrement la vitesse de trame.

• Ombres On/Off

Cette option vous permet d'activer et de désactiver les ombres des ennemis.



- **Sync. de trame On/Off**

Lorsque cette option est activée, le jeu anticipe chaque nouvelle image hors champ. Cela réduit le léger effet de « déchirement horizontal » lorsque Duke tourne rapidement. Le jeu semble plus fluide mais la vitesse est légèrement réduite. Là encore, tout dépend de vos préférences.

- **Rotation**

Cette option vous permet de régler la vitesse à laquelle vous tournez. Les différentes options sont Lente, Moyenne et Rapide. Utilisez la vitesse Moyenne si vous trouvez la Rapide trop déconcertante. Vous pouvez même tenter la Lente si vous voulez être vraiment héroïque.

- **Configuration des commandes**

Cette option vous permet de sélectionner une des trois configurations de manette prédéfinies. Vous remarquerez sous cette option l'image d'une manette détaillant la fonction de chaque bouton. Lorsque vous sélectionnez l'une des trois configurations de manette par défaut (Nukem 1, Nukem 2 et Doomed), l'image change automatiquement pour vous indiquer la fonction de chaque bouton sur cette configuration de commande particulière. Reportez-vous à la section « Contrôler Duke Nukem » au début de ce manuel pour plus de détails.

SONS

Sélectionnez cette option pour accéder au menu Son :-

- **Son**

Cette option vous permet de choisir parmi les modes Stéréo A, Stéréo B et Mono ou de désactiver complètement le son.

- **Musique On/off**

Cette option vous permet d'activer et de désactiver la musique.

- **Duke vous parle On/off**

Cette option vous permet de faire parler ou de ne pas faire parler Duke.

- **Ambiance On/off**

Cette option vous permet d'activer et de désactiver les bruits de fond.

- **Volume du son**

Cette option vous permet de régler le volume des effets sonores dans la partie (elle affecte également le volume des séquences cinématiques). Appuyez respectivement sur le bouton de direction gauche ou droit pour augmenter et baisser le volume. REMARQUE : Si vous réduisez le volume des effets sonores, vous serez considéré comme une femmelette trop effrayée pour mettre le son à fond. toute seule dans le noir...



• **Volume de la musique**

Réglez la force de la musique. Appuyez respectivement sur le bouton de direction gauche ou droit pour augmenter et baisser le volume.

• **Volume des paroles**

Réglez le volume de la parole de Duke. Appuyez respectivement sur le bouton de direction gauche ou droit pour augmenter et baisser le volume. **REMARQUE** : Le CD de Duke Nukem contient également quelques pistes audio que vous pouvez écouter sur un lecteur de CD classique. Cependant, ne lisez pas la première piste de ce CD. Il s'agit d'une piste contenant uniquement des données qui ne doit pas être lue sur des lecteurs de CD classiques au risque d'endommager vos enceintes. Adjust loudness of the audio.

MENU DU JEU

Vous pouvez activer ce menu à tout moment en cours de partie en appuyant sur le bouton START. Il vous propose les options suivantes options :

• **Retourner au menu principal**

Cette option vous renvoie au menu d'écran de titre.

REMARQUE : Si vous choisissez « Oui » dans l'écran de confirmation, vous ne pourrez pas reprendre la partie que vous venez de quitter, à moins de l'avoir sauvegardée au préalable.

• **Sauvegarde rapide**

Cette nouvelle fonction vous permet de sauvegarder votre position de jeu actuelle dans la mémoire interne de vos consoles. Contrairement à une carte mémoire, vous pouvez uniquement sauvegarder votre position actuelle, chaque sauvegarde ultérieure écrase la sauvegarde précédente. Cela inclut également la sauvegarde sur une carte mémoire qui écrase la sauvegarde rapide chaque fois que vous chargez ou sauvegardez la partie sur la carte mémoire.

REMARQUE : N'éteignez pas votre console, ne déconnectez pas de manette et ne retirez pas la carte mémoire sur laquelle vous sauvegardez durant le processus de sauvegarde d'une partie sur une carte mémoire. Cela peut provoquer une erreur d'écriture sur votre carte mémoire, susceptible d'altérer la partie sauvegardée.

Pour sauvegarder la partie, appuyez sur START sur votre manette, puis sélectionnez l'option « SAUVEGARDE RAPIDE ». Une fois votre sélection confirmée, la partie est sauvegardée et Duke est de retour, prêt à se battre contre ces enfoirés d'aliens !

Lorsque vous sauvegardez une partie, le numéro de l'épisode, le nom du niveau et le pourcentage complété sont détaillés. La valeur du pourcentage traduit ce que vous avez vu sur le niveau, mais comme tous les niveaux comportent des parties que vous ne pourrez jamais voir, il est fort peu probable que vous atteigniez 100%. On voulait juste vous prévenir

www.videogames.com

• Sauvegarder une partie

Cette option vous permet de sauvegarder votre position actuelle (tout comme l'option « Sauvegarde rapide ») à tout moment du niveau sur une carte mémoire.

À l'aide des boutons de direction, sélectionnez le numéro de l'emplacement pour carte mémoire sur lequel vous souhaitez sauvegarder une partie et appuyez sur X. Sélectionnez ensuite l'emplacement pour carte mémoire sur lequel vous voulez sauvegarder la partie et appuyez sur X. Lorsque vous avez confirmé votre souhait de sauvegarder la partie, la barre de progression « Sauvegarde rapide » s'affiche. Une autre barre de progression s'affiche peu après avec le message « Enregistrement sur carte mémoire ». La barre de progression indique la quantité de données sauvegardées. Sur les niveaux les moins complexes, le symbole atomique sur la barre de progression peut s'arrêter avant la fin, signifiant que la partie prend moins de place que les autres parties sauvegardées.

REMARQUE : Lorsque vous sauvegardez la partie sur une carte mémoire, votre sauvegarde rapide (en mémoire interne) est remplacée par la partie en cours de sauvegarde.

Reportez-vous à la section « Sauvegarder la partie » pour plus de détails sur la sauvegarde de votre position actuelle dans Duke Nukem et sur la gestion de la carte mémoire.

REMARQUE : N'éteignez pas votre console, ne déconnectez pas de manette et ne retirez pas la carte mémoire sur laquelle vous sauvegardez durant le processus de sauvegarde une partie sur une carte mémoire. Cela peut provoquer une erreur d'écriture sur votre carte mémoire, susceptible d'altérer la partie sauvegardée.

• Charger une partie

À l'aide des boutons de direction, sélectionnez le numéro de l'emplacement pour carte mémoire à partir duquel vous souhaitez charger une partie sauvegardée et appuyez sur X. Sélectionnez ensuite la position de la partie sauvegardée que vous souhaitez charger et appuyez sur X. Après avoir confirmé la partie que vous souhaitez charger et après une brève pause, votre partie précédemment sauvegardée est chargée.

REMARQUE : Lorsque vous chargez la partie depuis une carte mémoire, votre sauvegarde rapide (en mémoire interne) est remplacée par la partie que vous êtes en train de charger.

• Options

Cette option vous permet d'accéder au menu Options. Reportez-vous à la section « Menu principal » pour plus de détails.

• Son

Cette option vous permet d'accéder au menu Son. Reportez-vous à la section « Menu principal » pour plus de détails.

13 • Retourner au menu principal

Cette option vous permet de quitter la partie et de revenir au menu principal.

www.videogames.com

SAUVEGARDER LA PARTIE

Vous pouvez sauvegarder la partie à tout moment au cours d'un niveau. Cela peut prendre entre trois et sept blocs de carte mémoire sur une carte mémoire, généralement trois ou quatre. Les niveaux complexes (comme Bombe Rider ou Trakside Tragédie par exemple) peuvent en prendre un peu plus. La sauvegarde vous rappelle également vos configurations d'options, telles que la méthode de contrôle souhaitée.

Sélectionnez d'abord le numéro de l'emplacement pour carte mémoire en fonction de la carte mémoire que vous souhaitez utiliser (si vous n'avez inséré qu'une carte mémoire, vous serez invité à sélectionner l'emplacement pour votre carte mémoire). Vous voyez apparaître ensuite un écran de carte mémoire. Sélectionnez un des trois emplacements sur lesquels vous souhaitez y sauvegarder la partie et appuyez sur X. Lorsque vous avez confirmé votre souhait de sauvegarder la partie, la barre de progression Sauvegarde rapide s'affiche. Une autre barre de progression s'affiche peu après avec le message « Enregistrement sur carte mémoire ». La barre de progression indique la quantité de données sauvegardées. Sur les niveaux les moins complexes, le symbole atomique sur la barre de progression peut s'arrêter avant la fin, signifiant que la partie prend moins de place que les autres parties sauvegardées.

REMARQUE : Lorsque vous sauvegardez la partie sur une carte mémoire, votre sauvegarde rapide (en mémoire interne) est remplacée par la partie en cours de sauvegarde.

Que se passe-t-il si ma carte mémoire est saturée ?

Si votre carte mémoire est saturée, vous verrez apparaître un écran de gestion de carte mémoire. Cet écran affiche le nombre de blocs que vous avez besoin d'effacer avant de pouvoir sauvegarder la partie.

A l'aide des boutons de direction, vous pouvez sélectionner chaque bloc, leurs détails s'affichant dans la zone d'information située juste au-dessous. Appuyer sur X vous permet d'effacer ce bloc. Si plusieurs blocs du même type clignotent lorsqu'ils sont mis en surbrillance, cela signifie que ces blocs sont utilisés pour cette sauvegarde de partie particulière. Lorsque vous avez effacé le nombre de blocs nécessaire, vous êtes invité à confirmer la sauvegarde et à sauvegarder la partie sur la carte mémoire de votre choix.

Si vous décidez de ne pas sauvegarder la partie ou si vous ne voulez pas effacer de blocs, sélectionnez simplement « Abandonner » dans l'écran de gestion de carte mémoire.

REMARQUE : Si vous introduisez une carte mémoire non formatée dans la console et que vous souhaitez sauvegarder, vous serez invité à formater la carte mémoire. Sélectionnez « Oui » pour formater la carte mémoire et revenir à l'écran de sauvegarde. Sélectionnez « Non » pour reprendre la partie. Vous ne pouvez pas sauvegarder une partie sur une carte mémoire non formatée sans l'avoir formatée au préalable.

MENU REDÉMARRER LE NIVEAU

Parfois, bien que très rarement, Duke est tué. S'il meurt, vous verrez apparaître « Appuyez sur n'importe quel bouton pour continuer ». Si vous appuyez sur les boutons : ● ▲ ■ ou X (les boutons START, SELECT, L1, L2, R1, R2 et les boutons de direction ne sont pas utilisés dans cet écran), les options suivantes vous seront proposées :

- **Redémarrer le niveau**

Redémarre le niveau au début avec un pistolet et votre cervelle pour toute arme.

- **Retourner au menu principal**

Trop dur ? Vous abandonnez ? Sélectionnez cette option pour revenir au menu principal.

- **Charger la dernière partie**

Charge la dernière partie que vous avez enregistrée. (Cette option n'apparaîtra pas dans le menu si vous n'avez pas sauvegardé de partie récemment.)

COMMENT JOUER UNE PARTIE MULTIJOUEUR

J'ai pas de temps à perdre à jouer tout seul !

En reliant deux consoles, vous pouvez engager une partie DukeMatch avec un ami.

Il est facile de faire des parties multijoueur avec Duke Nukem . Il vous faut seulement deux consoles, deux télévisions, deux manettes, un câble de connexion (vendu à part chez votre détaillant) et un ami. Reliez les deux consoles avec le câble de connexion, allumez-les et en avant !

REMARQUE : Si vous déconnectez accidentellement l'une des deux consoles alors qu'elles sont allumées (même si vous êtes sur l'écran Menu principal), nous vous recommandons de redémarrer les deux consoles. En effet, l'interruption de communication peut entraîner une perte de simultanéité de connexion.

Sélectionnez **Multijoueur** dans le menu principal (et non le menu du jeu). Un écran affichera le message « Attente d'autres joueurs. Appuyez sur le bouton Select pour annuler ». Si vous appuyez sur le bouton Select, vous retournez au menu principal. Lorsqu'un autre joueur a sélectionné l'option Multijoueur, si les consoles sont bien reliées, vous voyez apparaître l'écran configuration multijoueur.

REMARQUE : Si l'option Multijoueur apparaît en bleu, cela signifie que les deux

www.oldiesrising.com
consoles ne sont pas bien connectées. Vérifiez que les fiches du câble de connexion sont bien enfoncées dans chaque console. L'option apparaîtra de la même couleur que le reste du menu principal si les consoles sont bien reliées.

OPTIONS MULTIJOUEUR

DukeMatch

C'est un duel à mort opposant deux Duke Nukem. Vous les voyez toutes ces armes ? Ne craignez pas d'être glouton, elles se régénèrent au bout d'un moment. Concentrez-vous bien sur votre adversaire. Chaque fois que vous tuez un « ami », vous gagnez un Tué. Si vous vous tuez vous-même, vous perdez un Tué. Vos Tués s'affichent dans la barre d'état à droite de INV (l'Inventaire) sous TUES.

Si l'un des joueurs meurt, appuyez sur n'importe quel bouton pour le faire réapparaître quelque part sur ce niveau.

Les règles : le joueur, avec le plus grand nombre de Tués lorsque l'interrupteur autodestruction est activé, gagne. C'est très simple.

Le premier joueur qui sélectionne et active le mode Multijoueur définit les options suivantes :

- **Niveau** Vous pouvez choisir le niveau de difficulté.
- **Monstres** Vous permet de faire apparaître des monstres dans la partie ou pas. Vous pouvez choisir « aucun » ou n'importe quel niveau de difficulté. C'est ce qui déterminera le nombre de monstres qui apparaîtront dans ce niveau.
- **Commencer la partie** Une fois toutes les options sélectionnées, cette option vous permet de commencer la partie. C'est parti...

ACTIVER LE MENU OPTIONS AU COURS D'UNE PARTIE

Si vous mourez pendant une partie Dukematch, ou si vous préférez abdiquer devant l'autre Duke Nukem (parce que vos mains sont gelées et c'est pour ça que vous perdez, on la connaît, cette excuse !), vous pouvez appuyer sur le bouton START à tout moment pour faire apparaître l'écran d'options mais cela n'interrompra PAS la partie (vous êtes donc vulnérable). Vous ne pourrez pas utiliser la bonne vieille excuse « Mais je modifiais les paramètres du son quand tu m'as écabouillé avec ce superbe tir de grenade à 15 kilomètres ». REMARQUE : Si vous mourez, vous verrez apparaître « Appuyez sur n'importe quel bouton pour continuer » sur l'écran. Vous ne pouvez utiliser que les boutons ● ■ ▲ ou X ; les boutons START, SELECT, L1, L2, R1, R2 et les boutons de direction ne sont pas utilisés dans cet écran.

INTERROMPRE UNE PARTIE DUKEMATCH

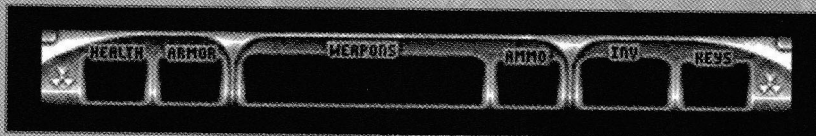
Pour interrompre une partie, appuyez sur le bouton SELECT pendant la partie ; les deux consoles s'interrompent mais seul le joueur ayant appuyé sur SELECT pourra faire redémarrer la partie (en appuyant une nouvelle fois sur SELECT).

REMARQUE : Au cours d'une partie multijoueur, quand l'un des deux joueurs meurt, il peut parfois laisser tomber l'arme qu'il tenait. Si l'autre joueur la ramasse, toutes les munitions qu'elle contenait lui seront transférées.

LA BARRE D'ÉTAT

Salue ton roi, poupée !

Pendant la partie, la barre d'état en bas de l'écran donne beaucoup d'informations. Voici une description de tous les éléments de la barre d'état, de gauche à droite :



- SANTE :** Indique l'état de santé de Duke. S'il descend à 0, il meurt.
- ARMURE :** Indique l'état de l'armure de Duke.
- ARMES :** Indique l'état des armes de Duke. Il y a deux nombres pour chaque arme. Le premier indique la quantité de munitions disponibles pour l'arme et le deuxième le nombre maximum de munitions possible. Si ces nombres brillent, c'est que cette arme est sélectionnée. S'ils sont faiblement éclairés, c'est que Duke possède l'arme mais elle n'est pas sélectionnée. Si les chiffres sont noirs, c'est que Duke n'a pas encore trouvé l'arme. Le « T » indique les grenades télécommandées (disponibles via les boutons de l'Inventaire).
- MUNI. :** Indique la quantité de munitions restantes pour l'arme sélectionnée.
- INV :** Indique le pourcentage et l'état (si possible) des articles de l'Inventaire sélectionnés.
- CLES :** Indique les cartes d'accès que possède Duke. Elles sont nécessaires pour ouvrir les portes de la même couleur au cours de la partie. Si vous ouvrez une porte avec une carte d'accès, elle est utilisée et disparaît de la barre d'état.

LES ARMES DE DUKE (ET LEUR PUISSANCE DE FEU)

Bonjour le massacre !

Duke Nukem a plus d'une arme dans son arsenal. Pour activer une arme, appuyez sur le bouton « Sélectionner arme » de la manette pendant la partie ; l'arme ne s'activera pas si Duke ne la possède pas ou s'il n'a plus de munitions pour cette arme spécifique. Plutôt périlleux quand vous vous retrouvez face à douze Porcofics ! Chaque arme peut être rechargée avec des munitions éparpillées sur tout le niveau. Chaque arme a un type de munitions spécifique. Exemple : si vous trouvez un chargeur de pistolet, vous ne pouvez pas l'utiliser avec le fusil à canon scié.

En ce qui concerne les puissantes armes longue portée, telles que le bazooka et le devastator, elles ne sont pas sélectionnées automatiquement si vous venez à manquer de munitions pour une autre arme. Elles doivent être sélectionnées manuellement.



LE « COUP DE POMPE » DE DUKE

Duke l'utilise pour botter le train de ses ennemis, mais si c'est la seule arme qui lui reste, il est dans le pétrin ! On l'active normalement à l'aide du raccourci « Coup de pied rapide » de la manette (selon la configuration que vous avez choisie). Duke ne peut pas sélectionner cette arme comme les autres simplement en parcourant les armes disponibles, sauf s'il se retrouve à court de munitions pour toutes ses armes.



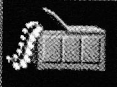
PISTOLET

C'est un pistolet rapide qui n'est pas très efficace contre les grosses créatures. Le nombre limite de munitions est 200.



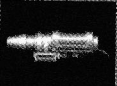
FUSIL À CANON SCIÉ

Le fusil à canon scié est bien plus puissant que le pistolet, mais doit être rechargé après chaque coup (le rechargement est automatique). Le nombre limite de munitions est 50.



MITRAILLEUSE

Cette arme à tir rapide est idéale pour vous débarrasser de plusieurs ennemis à la fois. Le nombre limite de munitions est 200.



BAZOOKA

Ça, c'est du sérieux ! Le bazooka est dévastateur : lorsque la grenade frappe une cible, elle explose avec suffisamment de force pour affecter tout ce qui se trouve dans les parages. Le nombre limite de munitions est 50.



GRENADES TÉLÉCOMMANDÉES

Lorsque vous les utilisez, Duke lance la grenade devant lui. Vous visualiserez alors le détonateur. Il n'y a pas de limite à sa portée : vous pouvez le déclencher n'importe où ! Pour faire exploser la grenade, appuyez de nouveau sur la gâchette. Pour utiliser plusieurs grenades à la fois, après avoir lancé la première, appuyez sur le bouton « Sélectionner arme » de la manette et Duke peut en lancer une autre. Si vous maintenez la gâchette enfoncée plus longtemps, la grenade ira plus loin. Duke peut en transporter 50 au maximum.



RAYON RÉDUCTEUR

Cette arme sophistiquée subtilisée aux aliens permet de réduire la taille des ennemis de Duke pendant quelques secondes. Il peut alors les piétiner et les écraser. Le nombre limite de munitions est 50.



DEVASTATOR

Cette incroyable arme à double canon, sortie directement des laboratoires secrets du Pentagone, tire des essaims de missiles miniatures en direction des ennemis de Duke. Massacre assuré ! Le nombre limite de munitions est 99.



CONGÉLEUR

De puissantes décharges moléculaires ricochent dans l'air tandis que cette arme congèle sa victime jusqu'au point de non retour de cristallisation. Quand l'ennemi est congelé, Duke ne dispose que de quelques secondes pour le faire voler en éclats avant qu'il ne commence à se dégeler. Le nombre limite de munitions est 99.

ARTICLES DE L'INVENTAIRE

Qui n'en veut ?

Au cours de la partie, Duke peut ramasser divers articles qui peuvent lui être utiles. Contrairement aux articles qui sont automatiquement attribués dans l'Inventaire au début de la partie, vous devez les sélectionner pour pouvoir vous en servir. Utilisez la combinaison de boutons « Parcourir l'inventaire » pour parcourir les articles et la combinaison « Utiliser article de l'inventaire » pour utiliser celui qui est sélectionné.



TROUSSE DE SOIN PORTABLE

Une grande trousse médicale blanche. Elle contient un maximum de 100 % de santé supplémentaire, pourcentage qui diminue à chaque fois que Duke l'utilise pour se refaire une santé, en fonction de la quantité d'énergie qu'il doit remplacer. Utilisez-la avec sagesse, jeune Duke...



STÉROÏDES

Ils procurent à Duke une super décharge d'adrénaline qui surmultiplie sa vitesse. La durée des stéroïdes est limitée et leurs effets ne peuvent plus être arrêtés une fois activés. Lorsque l'effet cesse, Duke se sent à nouveau presque humain, jusqu'au prochain...



HOLOGRAMME DE DUKE

Une fois activé, un double de Duke apparaît devant lui... Il ne se déplace pas ni ne tire mais se contente de rester sur place. C'est un leurre parfait : les ennemis se précipiteront sur lui plutôt que sur Duke. Sa durée de vie est limitée, mais il peut être activé et désactivé.



FUSÉE DORSALE

Elle permet à Duke de voler à peu près partout. Sa durée de vie est limitée, mais elle peut être activée et désactivée. Faites attention à ne pas la désactiver alors que Duke vole haut, sa chute pourrait être mortelle !



LUNETTES INFRAROUGES

Elles vous permettent de voir dans les zones sombres comme en plein jour. Leur durée de vie est limitée mais elles peuvent être activées et désactivées.



SCAPHANDRE

Le scaphandre évite à Duke de se noyer quand il est sous l'eau. Sa durée de vie est limitée et il s'active dès que Duke entre dans l'eau. Faites attention à ne pas laisser s'épuiser l'oxygène car Duke est humain, il a besoin de respirer.



BOTTES DE PROTECTION

Ces bottes assurent une protection contre l'ectoplasme radioactif, la chaleur et autres formes d'énergie de faible intensité. Leur durée de vie est limitée et elles s'activent automatiquement à l'approche d'un danger. Sans elles, Duke risque de souffrir.



BOMBE À EXPLOSION LASER

Engin stratégique que Duke peut placer sur un mur plat. Au bout de deux secondes, un rayon laser rouge sera projeté sur le mur opposé. Tout ce qui intercepte le rayon déclenchera une puissante décharge directionnelle. Duke peut en transporter 10 à la fois au maximum.

BONUS

Duke rencontrera au cours de la partie divers articles ne faisant pas partie de l'Inventaire. Il devra les utiliser dès qu'il les aura ramassés car ils ne peuvent être stockés.



PETITE TROUSSE DE SOIN

Elle vous donne instantanément 10 % de Santé sans que vous ne puissiez dépasser 100 %.



GRANDE TROUSSE DE SOIN

Elle vous donne instantanément 30 % de Santé sans que vous ne puissiez dépasser 100 %.



PÊCHE D'ENFER

Elle vous donne instantanément 50 % de Santé. Votre niveau de Santé pourra dépasser 100 % mais ne peut excéder 200 %.



ARMURE

Elle vous fournit une protection supplémentaire contre les attaques en ralentissant le rythme auquel vous subissez les dégâts. **Remarque :** Si votre Santé et votre Armure sont à 100 %, vous ne pouvez pas ramasser ces articles.



CARTES D'ACCÈS

Vous pouvez trouver trois types de cartes d'accès au cours d'une partie : des rouges, des jaunes et des bleues. Chacune ouvre des portes verrouillées de la couleur correspondante.

LES MECHANTS

Personne peut piquer nos gonzesses, et continuer à vivre...

Au cours de sa quête de vengeance, Duke rencontre les ennemis suivants :



SOLDAT D'ASSAUT

Ennemis hideux qui semblent avoir été grillés sur un barbecue, les soldats d'assaut constituent la première offensive contre les défenses terrestres.

CAPITAINE D'ASSAUT

Ces ennemis ressemblent aux Soldats, si ce n'est qu'ils portent un gilet rouge et un mini téléporteur au poignet (un PITD) qui leur permet de se déplacer dans n'importe quelle direction, dans la limite de son rayon d'action.



PORCOFLIC

Les Porcoflics sont des agents aliens mutants dont le rôle est de supprimer l'opposition humaine résiduelle et de diriger les nouveaux centres du pouvoir alien sur Terre. Leur apparence distinctive de porc et leur agressivité les rendent faciles à repérer, mais l'armure protectrice qu'ils portent sous leur uniforme les rend durs à vaincre.



VÉHICULE DE PATROUILLE DE RECONNAISSANCE

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



CERVOCTUPLE

Le gros cerveau et la vision trifocale spécialisée de cet alien en font une arme redoutable contre toute vie terrestre. Son attaque prend la forme d'un puissant rayon d'énergie mentale qu'il projette contre sa proie pour l'affaiblir et la désorienter.



EXTERMINATEUR

Toutes mitraillettes dehors et sous la protection d'une armure, l'Exterminateur est toujours rapide quand il s'agit de se débarrasser de ce qui reste d'opposition humaine. Ses pattes arrière surpuissantes lui permettent de bondir partout et surtout là où un Duke sans méfiance ne l'attend pas... Gardez donc l'œil ouvert.



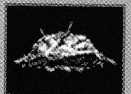
SENTINELLE MÉCANIQUE

Grande huche à pain métallique volante high tech et kamikaze. Le temps d'entendre le sifflement suraigu qui caractérise le démarrage de leur système anti-gravité, il est probablement déjà trop tard. La sentinelle entrera rapidement en collision avec sa cible et déclenchera une puissante explosion.



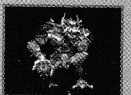
COMMANDANT D'ASSAUT

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



ECTOPLASME PROTOZOÏQUE

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



LE SEIGNEUR DE LA GUERRE

L'impressionnant Seigneur de la guerre commande aux forces aliennées sur Terre et fait trembler le sol sous ses pas. Son rugissement assourdissant résonne alentour tandis que son artillerie à tir rapide et ses mortiers déchiquettent votre corps.



LE SUZERAIN

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



L'EMPEREUR CYCLOÏDE

Le chef suprême des forces aliennes. Il est également appelé Méchant paternel, Parrain et Belle-mère. Aucun être humain n'est parvenu à s'en approcher suffisamment près sans en mourir.

■■■ ET CE N'EST PAS FINI ■■■

Dans l'épisode quatre, « Plug and Pray ! », nous avons gardé ces ennemis, mais nous vous avons réservé quelques surprises...

SECRETS

Ecoute bien, face de cake !

Faites bien attention, je ne le répéterai pas. Ce jeu est farci de secrets, y compris des niveaux secrets. Si secrets en fait qu'on ne va pas vous révéler où ils sont. Duke devra se débrouiller pour les trouver !

POUR FINIR■■■

Que Dieu leur règle leur compte !

N'êtes-vous pas content d'avoir lu ce manuel ? Alors maintenant, dégainez et massacrez la racaille alienne...

CREDITS

Nous sommes des dieux !

Crédits pour 3D Realms

Chef de projet/ :	George Broussard
Producteur exécutif :	
Producteur :	Greg Malone
Programmeur :	Todd Replogle
Moteur 3D « intégré »/ :	Ken Silverman
Outils/Réseau :	
Conception de la carte :	Allen H. Blum III Richard Gray
Modélisation 3D :	Chuck Jones Sapphire Corporation
Corporation Infographie :	Stephen Hornback Dirk Jones James Storey
Infographie additionnelle :	David Demarel Douglas R. Wood
Musique et effets sonores :	Lee Jackson Bobby Prince
Voix :	Lani Minella - ProMotions Prod. Co Jon St. Jon : « Duke Nukem »

L'équipe de Aardvark Software :

Equipe de programmation surdouée :	Nick Pelling et Paul Shirley
Graphismes :	Jeff Ferguson
Assistant graphismes 2D :	Terry Ford
Conception des niveaux et méchants petits secrets :	Ian Boffin
Musique :	Mark « Skimpy » Knight
Test :	Marcus Psillos, Chris Jordan

Reine du bal :	Tabby Patterson
Répliques de Duke :	Mike Higgins, Higgins Productions

Les travailleurs de GT Interactive :

Europe

Directeur de développement :	Graeme Boxall
Produit par :	Nick Bridger and Craig Leigh a.k.a. Charlie Gig Rex Siney
Chef testeur :	
Egalement testé par :	Jason 'Pistol boy' Brigans, Tim Wileman, Dan McNeil et le reste de l'équipe de test de GT et autres.
Manuel rédigé par :	Nick Bridger
Remerciements particuliers à :	Axel Blagmore

Tous ceux qui ont permis de passer Duke Nukem sur console. Merci.

Version Française

Directeur Général :	Luc Bourcier
Directeur Marketing :	Olivier Goulon
Chef de Produit :	Noëlle Béronie
Voix :	Michel Roy
Traduction :	Loca Motion, Paris.

De l'autre côté de l'océan, GT US

Directeur produit US :	Tony Kee
(et gardien du flambeau de Duke)	
Producteur US :	Rick Raymo
(ami personnel de Duke)	

CETTE VERSION DU LOGICIEL NE DOIT FAIRE L'OBJET D'AUCUNE DISTRIBUTION SOUS PEINE DE POURSUITE.

Toutes les marques mentionnées dans ce manuel appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

NOTES

Customer Service Numbers

- **Australia** ————— **02 987 80 533**
- **Austria** ————— **0450 199 000 500**
- **Belgium** ————— **025 020 593**
- **Denmark** ————— **31 23 24 04**
- **Finland** ————— **(09) 887 331**
- **France** — Veuillez appeler notre service clientèle à ces numéros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation. ————— **01 40 88 04 88**
- **Germany** — Bei allen Fragen rund um die PlayStation, kontaktieren Sie bitte die Kundenservice. — **01 90 578 578**
- **Greece** ————— **(00 301) 6777701**
- **Ireland** ————— **01 4054022**
- **Italy** — Chiamare questi numeri dell'assistenza clienti solo per problemi tecnici riguardanti l'hardware della PlayStation. ————— **00 39 633 074 214**
- **Netherlands** — Wij verzoeken u de klantenservicenummers allen te bellen indien u advies wilt vragen over PlayStation apparatuur. ————— **0495 544 562**
- **New Zealand** ————— **09 479 7459**
- **Norway** ————— **6679 9620**
- **Portugal** ————— **(01) 354 2200**
- **Spain** — Por favour, llama a los siguientes números de nuestro Servicio de Atención al Cliente si tienes problemas con cualquier producto de hardware relacionado con la PlayStation. — **902 102 102**
- **Sweden** ————— **(+46) 08510 19600**
- **Switzerland** ————— **052 243 0 555**
- **UK** — Please call these Customer Service Numbers only for your PlayStation Hardware Support. — **0990 99 88 77**



SLES-00987

 and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
© 1999 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.