

THE GREAT ADVENTURE OF
朝比奈みくるの
大冒険
MIKURU ASAHINA



MANUEL – Version Française
(par Orphen et Kami)

ASAHINA MIKURU NO DAIBOUKEN

Créé par CCIDave
(graphismes et leveling)

Remerciements à :

UltraJP
(barre de statuts, logo, traduction française)

Leily
(Mikuru nurse skin)

Byakko
(beta test, suggestions)

Edward the great
(crédit photo, suggestions)

Ce jeu est basé sur le premier épisode de l'anime japonais
"Suzumiya Haruhi no yuuutsu" (La mélancolie de Haruhi Suzumiya)
créé par Kyoto animation.
Œuvre originale écrite par Nagaru Tanigawa et illustrée par Noizi Ito.

Ce jeu fonctionne à partir du programme "DOOM Legacy"
créé par Denis Fabrice et Pereira Boris.

<http://legacy.newdoom.com/index.php>

DOOM (1993) et Ultimate DOOM (1995) sont des marques déposées par id Software.

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

AVERTISSEMENT :

"Asahina Mikuru no Daibouken" est un jeu gratuit, vous n'êtes donc pas autorisé à le vendre ou à en tirer une quelconque source de profit.

Vous n'êtes pas autorisé à modifier les fichiers, ni à les diffuser sur un site internet.
Les sons et musiques utilisés dans le jeu sont la propriété exclusive de leurs propriétaires et auteurs.

Les graphismes du jeu sont sous mon copyright (excepté ceux utilisés comme "posters", les polices d'écriture, ainsi que quelques textures).

ironmugen@gmail.com
<http://www.ccidave.com>

TABLE DES MATIERES :

Page 04: Fanfic story

Page 05: Histoire du jeu

Page 06: Installation du jeu

Page 07: Utiliser le menu de Doom Legacy

Page 10: Raccourcis

Page 11: Informations à l'écran

Page 12: Comment jouer

Page 13: Armes et objets

Page 14: Personnages

Page 16: Instructions pour le mode Multijoueur

Page 21: FAQ

Page 22: Mode Console, triche et notes de l'auteur

FANFIC STORY

Kyon: Quoi ? Un jeu ?

Haruhi: Oui, on pourrait créer un jeu basé sur notre film !

Kyon: (d'abord un film de merde, et maintenant un jeu... et quoi d'autre encore ?)

Attends, est-ce que tu sais au moins comment on fait un jeu ? Tu n'as même pas été capable de faire le site de la brigade SOS, tu n'y connais rien en programmation !

(ok, je crois qu'on sait tous qui va s'occuper de créer le jeu...)

Haruhi: Je n'ai pas le temps d'apprendre à créer un jeu, c'est pourquoi c'est toi qui va t'y coller ! Et n'oublie pas qu'on a seulement 9 mois avant le prochain festival !

Kyon: Attends, tu ne crois tout de même pas que j'ai le temps d'apprendre...

Haruhi: Alors, quel genre de jeu irait bien avec notre film... ?

Kyon: (TON film...)

Haruhi: J'ai pensé à un jeu où on se bat, mais ça demanderait beaucoup de personnages. Et si on faisait un jeu de tir à la première personne ?

Kyon: (C'est comme ça qu'une fois de plus, je me suis retrouvé esclave de notre vénérée chef de brigade... J'ai honte. Et je suis désolé pour Asahina-san qu'elle soit le principal personnage du futur jeu d'Haruhi.)

(Après des heures passées sur internet à chercher un bon programme pour créer des jeux, j'ai finalement trouvé quelque chose que je puisse manier sans trop de problèmes. Je ne vais tout de même pas apprendre le C++ ou le Java juste pour faire plaisir à notre "chère" Haruhi, alors j'ai décidé de chercher un jeu que je puisse customiser un peu. Je pourrais utiliser le noyau de Duke Nukem 3D, mais je préfère utiliser le DOOM d'id Software à la place.)

Bon, j'ai trouvé quelque chose, Haruhi.

Haruhi: DOOM ? C'est d'accord du moment que je puisse faire les dessins moi-même ! Maintenant il faut faire une liste des ennemis... On a deux amies, Tsuruya et Yuki.

Kyon: (Et si on te mettait en boss de fin... Ça me ferait jouer à ce jeu seulement pour te battre...)

Haruhi: Je sais ! Je vais créer un nouveau monstre, celui dont j'ai rêvé une fois. Un géant avec un corps tout bleu !

Kyon: (Ce n'était pas un rêve, andouille !)

Haruhi: Le jeu aura besoin de plus de créatures étranges. Je pensais à un criquet géant !

Qu'en penses-tu, Kyon? Koizumi-kun?

Itsuki: Bonne idée, Suzumiya-san.

Haruhi: Cool ! Je pensais aussi ajouter l'étudiante mystérieuse transférée dans notre classe, Asakura Ryoko! Un couteau et des pouvoirs mystérieux lui conviendraient parfaitement ! Tu en penses quoi, Kyon? Yuki?

Yuki: Oui ...

Kyon: (Le célestial, le criquet, et maintenant Asakura-san... Comment fait-elle pour savoir ce qui s'est passé en son absence ? Ah, après tout, Koizumi l'appelle "DIEU"...

Haruhi: Allez Kyon! Au travail!



HISTOIRE DU JEU



Vous êtes Mikuru Asahina, une serveuse venue du futur qui est ici pour protéger Itsuki Koizumi. Itsuki est un ESPer, mais il n'a pas encore découvert comment utiliser tous ses pouvoirs.

Il y a quelques temps, Yuki Nagato, une alien maléfique, est venue sur terre pour convertir Itsuki à sa cause et utiliser ses pouvoirs pour "l'évolution". Mikuru et Itsuki ont réussi à battre Yuki, mais elle est de retour, et elle a décidé d'utiliser tout son potentiel pour capturer Itsuki.

Vous recevez un message d'Itsuki vous informant que Yuki est de retour, mais le pire est que Yuki a déjà capturé vos amis Tsuruya-san, Kunikida et Taniguchi, leur a fait subir un lavage de cerveau, et a créé des clones pour vous empêcher de protéger Itsuki.

Maintenant, c'est à vous de décider du destin de Mikuru, Itsuki et Yuki à travers les 8 niveaux qui vous attendent. Utilisez toutes vos armes et votre cerveau pour retrouver Yuki et protéger Itsuki.



INSTALLATION DU JEU

Avant toute chose, vous avez besoin de l'IWAD original de DOOM ou de Ultimate DOOM (ça ne fonctionnera pas avec DOOM 2 ou Final DOOM). Ne me demandez pas où le télécharger, c'est illégal. Même si le code source de DOOM est en open source, les fichiers IWAD originaux sont toujours sous le copyright d'id Software.

Vous pouvez acheter l'édition collector de DOOM, laquelle inclut Ultimate DOOM, DOOM 2, ainsi que les jeux Final DOOM, TNT et Plutonia pour seulement 20,00 \$. Voyez en page 2 pour trouver l'url du site d'id Software.

Vous avez également besoin du moteur Legacy pour faire fonctionner "Asahina Mikuru no Daibouken" (appelons le "MikuDOOM"). MikuDOOM ne fonctionnera pas avec le doom.exe original, ni DOOM95, ni un quelconque portage tel que ZDOOM, JDOOM, Vanilla, etc... MikuDOOM a été conçu pour fonctionner uniquement avec Legacy.

Vous pouvez télécharger Legacy à partir de son site officiel (voyez en page 2) gratuitement, tant qu'il reste en freeware.

Bien, maintenant que Legacy et l'IWAD original de DOOM/Ultimate DOOM sont en votre possession, soyez sûrs que vous avez installé correctement ces composants et l'IWAD de DOOM fonctionnera en utilisant Legacy grâce au Launcher, ou bien en tapant dans le DOS (ou via un fichier BAT) "legacy.exe -iwad doom.wad".

Maintenant, téléchargez MikuDOOM à partir de mon site (encore une fois, voyez en page 2 pour le lien), et dézippez les fichiers dans votre répertoire Legacy. Vous devriez avoir 5 fichiers (mikuru.wad, mikuru2.wad, mikuru3.wad, mikudoom.bat, mikudoom.txt) et un sous-répertoire (mikudoom_doc).

Double-cliquez simplement sur "mikudoom.bat" pour lancer le jeu. Notez que vous pouvez utiliser le launcher pour cela, mais j'ai inclus quelques paramètres dans cette méthode pour pouvoir jouer au jeu (musique, opengl, plus de mémoire).

Si vous souhaitez utiliser le launcher pour lancer le jeu, soyez sûrs d'avoir sélectionné "opengl" dans les modes vidéo, ou bien vous aurez de mauvais rendus dans le jeu. Si vous avez un autre IWAD que celui de DOOM ou Ultimate DOOM, soyez sûrs d'avoir le bon IWAD sélectionné dans "game mode", sans quoi le jeu ne fonctionnerait pas. Pour faire marcher celui-ci, il faut aller dans "single map", sélectionner le fichier WAD, écrire "-digmusic" dans les commandes et sélectionner "E3Mx" avant de lancer le jeu.

Notez que MikuDOOM n'a pas été testé sous Mac, Linux et les versions DOS de Legacy, puisque j'utilise seulement Windows...

UTILISER LE MENU DE DOOM LEGACY

Quand vous démarrez MikuDOOM, une démo du jeu commence. Pour obtenir le menu, pressez la barre espace. Utilisez les flèches, la souris ou le joystick pour déplacer le curseur vers le haut ou le bas. Quand le curseur est sur la bonne position, pressez la touche Entrée, le bouton gauche de la souris ou le bouton "Fire" du joystick pour activer la sélection.

En cours de partie, vous pouvez à tout moment faire apparaître le menu en pressant la touche Echap. La plupart des options peuvent être activées directement par une fonction associée à une touche. Pour sortir du menu, appuyez sur la touche Echap ou bien Backspace pour revenir au sous-menu précédent.

MENU PRINCIPAL

SINGLE PLAYER

Permet de lancer une partie individuelle.
Voir plus loin pour les sous-menus.

MULTIPLAYER

Permet de jouer en ligne avec vos amis.
Voir plus loin pour les sous-menus.

OPTIONS

Permet de régler les paramètres du jeu.



READ THIS!

Permet de visualiser les crédits du jeu. Pressez à nouveau Entrée pour accéder aux raccourcis.

QUIT GAME

Permet de quitter MikuDOOM et de retourner sous DOS/Windows/etc...

SINGLE PLAYER

NEW GAME

En sélectionnant ceci, MikuDOOM vous demandera à quel jeu vous souhaitez jouer. Les deux premiers jeux sont faits pour les gens qui ne sont pas habitués à DOOM et qui souhaitent apprendre à jouer. Pour démarrer le mode scénario, sélectionner le 3ème choix : "The adventures of Mikuru". Si vous utilisez Ultimate DOOM, vous aurez une quatrième sélection vide, et la sélectionner vous amènera au premier "how to play".



Une fois le jeu sélectionné, il vous sera demandé le niveau de difficulté auquel vous souhaitez jouer. Chaque niveau de difficulté influe sur la résistance des ennemis que vous affrontez. Prenez garde au mode Expert, il n'est vraiment pas adapté aux joueurs débutants !

CHARGER ET SAUVEGARDER VOS PARTIES (F2 et F3)

Vos parties en cours peuvent être sauvegardées ou chargées en cours de jeu à tout moment. Pour sauvegarder une partie, positionnez le curseur sur un emplacement vide (ou sur un emplacement auquel vous ne tenez pas) et pressez la touche Entrée.

Cette option n'est disponible que si vous êtes en cours de partie. Pour charger une partie, sélectionnez la partie adéquate dans le menu "Load Game".

END GAME

Permet de terminer votre partie sans forcément revenir sous Windows ou DOS. Vous pourrez par exemple charger une nouvelle partie.

MULTIPLAYER

START SERVER

Si vous souhaitez gérer le serveur, sélectionnez ce choix. Il vous demandera sur quel niveau vous souhaitez jouer (sélectionnez E3Mx), le niveau de difficulté (skill), si vous souhaitez qu'apparaissent des monstres, le type de jeu (coopératif ou match à mort), le type de serveur (internet ou réseau local) et le nom du serveur. Sélectionnez Start lorsque vous souhaitez démarrer le jeu.



CONNECT SERVER

Vous permet de rejoindre un serveur. Ce menu vous demandera si vous souhaitez chercher des parties sur internet ou bien rejoindre une partie en réseau local.

TWO PLAYERS GAME

Permet de jouer à deux avec un écran divisé. Les options sont identiques à "Start Server".

SETUP PLAYER ONE

Permet de changer le nom, la couleur et l'apparence du joueur 1.

SETUP PLAYER TWO

Pareil que pour le joueur 1, mais vous pouvez également configurer les touches du joueur 2.

OPTIONS

Vous pouvez changer les paramètres de la partie à partir de ce menu, comme par exemple permettre de sauter, des monstres plus rapides, la régénération des objets et des monstres, etc ...

END GAME

Idem que dans le mode “Single Player”.

OPTIONS

MESSAGES

Dans MikuDOOM, chaque fois que vous ramassez un objet, vous obtiendrez des informations sur celui-ci. Cette option désactive ou active ces messages.

ALWAYS RUN

Si vous ne souhaitez pas maintenir la touche Shift enfoncée pour pouvoir toujours courir, choisissez cette option.



CROSSHAIR

Vous avez trois types de viseur disponibles en fonction de vos capacités de tireur... Choisissez Off si vous n'en avez pas besoin...

AUTOAIM

Si vous souhaitez que le jeu détecte et vise automatiquement un ennemi proche mais pas directement dans votre champ de visée, choisissez On.

CONTROL PER KEY

Permet de choisir si chaque touche peut être employée pour une ou plusieurs actions.

RANDOM SOUND PITCH

Permet de jouer les sons avec un pitch aléatoire.

SERVER/GAME OPTIONS

Voir la rubrique “Multijoueur”.

SOUND VOLUME

Cette sélection dispose d'une barre de volume à marqueur flottant, permettant d'ajuster à partir de “off” jusqu'à “maximum”. Vous pouvez utiliser les flèches pour déplacer le curseur. Cette barre affecte aussi bien la musique que les effets sonores du jeu. Vous pouvez modifier le volume du CD audio si vous en avez inséré un dans votre ordinateur.

VIDEO OPTIONS

Permet de changer vos paramètres vidéo ainsi que la résolution de votre écran.

MOUSE OPTIONS

Toutes les options relatives à la souris peuvent être modifiées ici.

SETUP CONTROLS

Configurez vos touches de jeu ici. Notez que les noms des armes qui figurent ici sont celles du jeu DOOM original.

RACCOURCIS

Pause key = Pause	Esc Key = Menu	Tab = Automap (on/off)
F1 = Raccourcis/Crédits	F2 = Sauvegarder	F3 = Charger
F4 = Volume	F5 = Options video	F6 = Sauvegarde rapide
F7 = Options	F8 = Messages	F9 = Chargement rapide
F10 = Quitter	F11 = Correction Gamma	F12 = Vue mode Coopératif
- = Réduire	+ = Approcher	

SAUVEGARDE RAPIDE: Presser la touche F6 vous permet de sauvegarder une partie sans quitter le jeu en cours. La première fois que la fonction “Quicksave” est utilisée, le menu standard apparaît. Sélectionnez un emplacement. Presser à nouveau la touche F6 sauvegardera automatiquement sans interrompre le massacre en cours. Presser F9 chargera le dernier jeu sauvegardé via “Quicksave”.

CORRECTION GAMMA: sur certains moniteurs, DOOM peut apparaître trop sombre. Presser la touche F11 augmentera la luminosité de l'écran à travers plusieurs niveaux d'éclairage.

VUE MODE COOPERATIF: lorsque vous êtes en mode coopératif en multijoueur, vous pouvez voir l'écran de vos amis en pressant F12. Votre barre de statut reste affichée en bas, et si l'écran devient rouge, c'est VOUS qui souffrez, et non pas votre partenaire.

INFORMATIONS A L'ECRAN

LA BARRE DE STATUT



AMMO: en gros chiffres, vous voyez le nombre de munitions qu'il vous reste pour l'arme que vous avez en main.

LIFE: votre niveau de vie. Vous commencez à 100%, mais ça ne devrait pas durer très longtemps. A 0% il est temps de recommencer une partie...

ARMS: Cette liste indique quelles armes sont disponibles. Si un chiffre est en surbrillance, l'arme est accessible en pressant le numéro correspondant. (“1” est toujours disponible.)

PORTRAIT: Ce portrait n'est pas là simplement comme décoration. Quand vous êtes touché, le visage regarde dans la direction d'où vient le coup, vous indiquant vers quelle direction riposter. Par ailleurs plus vous subissez de dégâts, plus le visage commence à pleurer.

DEFENCE: Vous aide à subir moins de dégâts si vous êtes touché. Gardez un œil dessus, car quand cet indicateur disparaît, il se pourrait que vous aussi...

CLES: Elles servent à ouvrir les portes verrouillées. Vous pouvez voir ici lesquelles vous possédez. Il en existe de trois couleurs : jaune, rouge et bleu.

MUNITIONS: vous indique combien de munitions de chaque type il vous reste, ainsi que la quantité maximale que vous pouvez porter.

MESSAGES

Souvent vous ramasserez de nouveaux objets. MikuDOOM vous indique ce que vous ramassez par ces messages – à moins que vous ne les ayez désactivés comme indiqué plus haut.

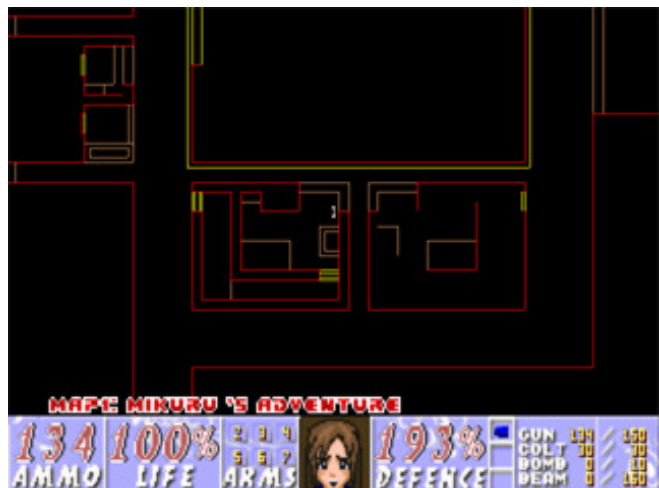
L'AUTOMAP

Pour vous aider à retrouver votre chemin dans MikuDOOM, vous êtes équipé d'un terminal de carte automatique, dit Automap. En pressant la touche tabulation (Tab), vous remplacez la vue ordinaire par une vue de haut montrant tout ce que vous avez visité pour le moment. La flèche blanche indique votre position et pointe vers la direction vers laquelle vous êtes tourné.

Vous pouvez zoomer ou dézoomer en pressant “+” ou “-”. Pressez le chiffre “0” pour basculer entre le zoom et la vue complète. Pour marquer votre position sur la carte, pressez la touche “M”. Cela aura pour effet de placer un chiffre sur votre position. Pour ensuite effacer tous les nombres présents sur la carte, pressez la touche “C”.

BOUGER SUR L'AUTOMAP

En utilisant les flèches, vous pouvez vous déplacer tout en affichant l'Automap. Ce n'est pas sans danger car vous ne pouvez pas voir les ennemis sur l'Automap. Pour faire défiler l'Automap sans avoir à vous déplacer, désactivez le mode Poursuite. Appuyer sur la touche “F” permet d'activer et de désactiver le mode Poursuite



L'ECRAN DES STATISTIQUES

Lorsque vous terminez un niveau (à l'exception du dernier), un écran de résultats résume vos performances. Les zones secrètes découvertes, le pourcentage d'ennemis tués, le pourcentage d'objets ramassés, votre temps de jeu et un temps de jeu PAR (“Pro Action Replay”) y sont affichés. En mode coopératif, cet écran montre les mêmes informations pour chacun des joueurs, tandis qu'en match à mort, il montre le nombre de frags de chaque joueur.



COMMENT JOUER

SE DEPLACER

Au départ, vous risquez de souvent foncer dans les murs pendant que les ennemis vous taillent en pièces. Dès que vous aurez maîtrisé les mouvements, le reste suivra.

MARCHER: Utilisez les flèches Haut et Bas pour avancer et reculer.

PIVOTER: Utilisez les flèches Gauche et Droite pour pivoter vers la gauche ou la droite.

COURIR: Maintenez la touche Shift enfoncée pour vous déplacer plus rapidement.

PAS SUR LE COTE: Si vous maintenez la touche Alt enfoncée, les flèches Gauche et Droite vous permettront de faire des pas sur la gauche ou la droite au lieu de pivoter..

VUE VERS LE HAUT/BAS: Utilisez les touches "Page suivante" et "Page précédente" pour regarder vers le haut ou vers le bas ou la touche "Fin" pour revenir en vue centrée.

TIRER: Pour utiliser votre arme, visez l'ennemi et appuyez sur la touche "Ctrl"

RAMASSER LES OBJETS

Pour ramasser un objet, marchez simplement dessus. Votre personnage est intelligent et sait s'il a besoin ou non de cet objet.

OUVRIER LES PORTES ET ACTIVER LES INTERRUPTEURS

Dans la majorité des cas, pour ouvrir les portes et activer interrupteurs, placer juste devant elles et appuyez sur la barre d'espace. Lorsque vous activez un interrupteur, celui-ci changera légèrement d'apparence.

Portes fermées: Certaines portes ont des verrous de sécurité et ont besoin d'une clé de couleur. D'autres portes peuvent être verrouillées par des interrupteurs présents dans le niveau. Vous devrez activer l'interrupteur pour ouvrir la porte correspondante.

Ascenseurs: Vous trouverez des plates-formes montantes et descendantes. Elles peuvent généralement être activées en s'en approchant et en appuyant sur la barre d'espace ou tout simplement en marchant dessus.

Ascenseurs coincés: Si un ascenseur ne monte pas assez haut pour atteindre une sortie, cet ascenseur a été désactivé. Ce type d'ascenseur peut être réactivé grâce à un interrupteur. Une fois réactivé, il se comporte alors comme un ascenseur normal.

ESPACES CLOS

Vous trouverez plusieurs espaces clos au cours du jeu. L'un d'entre eux est juste une "salle alternative", tandis que l'autre sert à quitter un niveau (étant donné que tout un niveau se déroule dans un espace clos). Si vous voyez le logo "SOS" quelque part sur le sol, marchez simplement dessus.

EAU

Vous devrez parfois marcher sur l'eau ou même nager. Comme Mikuru a peur de l'eau, vous aurez donc besoin d'un maillot de bain sinon vous subirez des dégâts. (A l'exception du niveau 7 où vous n'avez pas besoin d'un maillot de bain.)

Pour nager sous l'eau, servez-vous des flèches comme pour marcher. Pour nager vers le haut, vous pouvez utiliser la commande de saut (voyez "setup controls"). Vous pouvez utiliser les commandes pour regarder vers le haut ou le bas et la flèche Haut pour nager dans la direction que vous regardez.

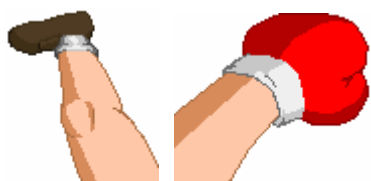
VIES INFINIES:

Si vous mourrez, vous recommencez au début du niveau avec seulement un pistolet. Vous n'avez pas de limite de vie mais si vous mourrez, tout ce qui se trouve dans le

niveau réapparaît comme vous.

ARMES ET OBJETS

ARMES: Au départ, vous n'aurez qu'un pistolet et vos coups de pied pour vous défendre. Quand vous trouverez une nouvelle arme, elle sera automatiquement équipée. Au cours du jeu, c'est à vous de choisir l'arme que vous souhaitez utiliser. Les touches numériques vous permettent de changer d'arme. A noter que le clavier numérique ne fonctionne pas pour cela ! Voici la liste des armes disponibles:



1 = Coup de pied/Gants de boxe  / 

Le coup de pied, comme le pistolet, est l'une des premières attaques disponibles au début du jeu. Lorsque vous avez les gants de boxe, vous pouvez alterner entre les gants et les coups de pied en appuyant sur la touche 1.



2 = Pistolet  **MUNITIONS UTILISEES:** 

Votre arme de base. Il tire assez rapidement mais ne sera pas suffisant pour protéger Itsuki de Yuki. Il vous faudra de meilleures armes pour vaincre vos ennemis.



3 = Colt  **MUNITIONS UTILISEES:**  

Cette arme peut faire de gros dégâts à longue portée et s'avère mortelle à courte portée. Elle est assez puissante pour éliminer les clones.



4 = Mitrailleuse  **MUNITIONS UTILISEES:**  

Cette arme tire assez vite pour empêcher vos ennemis de bouger. Vous pouvez maintenir la touche "Ctrl" enfoncée pour tirer en continu.



5 = Fumoffu  **MUNITIONS UTILISEES:** 

Un pouvoir d'ESPer d'Itsuki. Mikuru peut se servir du Fumoffu car Itsuki lui a confié, estimant qu'elle aurait besoin de meilleures attaques pour éliminer les créatures à venir. Prenez garde à ne pas tirer sur une cible trop proche de vous...



6 = Beam attack  **MUNITIONS UTILISEES:** 

Le rayon de base de Mikuru. Vous pouvez maintenir la touche "Control" enfoncée pour tirer en continu.



7 = Mikuru beam  **MUNITIONS UTILISEES:** 

Le rayon de Mikuru à pleine puissance. Un simple tir peut neutraliser la majorité de vos ennemis... Un tir coûte néanmoins 40 charges d'énergie.

OBJETS: Voici la liste des objets que vous pourrez trouver sur votre chemin :



Ces petits cœurs vous rendront quelques points de vie (+10%). Vous ne pouvez cependant pas les ramasser si vous avez 100% de vie ou plus.

Affecte le pourcentage d'objets ramassés dans l'écran statistique: non



Ces gros cœurs vous rendront encore plus de points de vie (+25%). Comme les petits, vous ne pouvez pas les ramasser si vous avez 100% de vie ou plus.

Affecte le pourcentage d'objets ramassés dans l'écran statistique: non



Tels une nouvelle vie, ces objets vous feront gagner 100 points de vie. Vous pouvez monter jusqu'à 200% de vie!!

Affecte le pourcentage d'objets ramassés dans l'écran statistique: oui



Ces objets vous feront gagner 100% de défense. Vous ne pouvez pas les ramasser si vous avez 100% défense.

Affecte le pourcentage d'objets ramassés dans l'écran statistique: non



“God mode” est un objet rarement rencontré qui vous rendra invincible aux attaques ennemies. Vous serez également capable de voir clairement dans le noir (A noter que si vous n'utilisez pas le mode vidéo Opengl, vous aurez un écran blanc). Ces effets ne durent pas longtemps, alors profitez-en au maximum.

Affecte le pourcentage d'objets ramassés dans l'écran statistique: oui



Les maillots de bain vous permettent de marcher sur l'eau et de nager sans subir de dégâts. Comme le “God mode”, ils ne durent pas longtemps. Votre écran deviendra vert lorsque vous ramasserez un maillot de bain.

Affecte le pourcentage d'objets ramassés dans l'écran statistique: oui



Bottez le cul de vos ennemis avec ces nouvelles chaussures. Une fois équipées, vos coups de pied feront plus mal qu'un coup de colt. Lorsque vous les ramassez, cela vous ramènera à 100% de vie (si vous n'avez pas déjà 100%, bien entendu), et votre écran deviendra brièvement rouge. L'effet des chaussures durera jusqu'à la fin du niveau (ou jusqu'à votre mort).

Affecte le pourcentage d'objets ramassés dans l'écran statistique: oui

PERSONNAGES

PERSONNAGES PRINCIPAUX ET NEUTRES



Mikuru Asahina est le personnage principal du jeu. C'est une serveuse du futur renvoyée à notre époque pour protéger l'ESPer Itsuki.

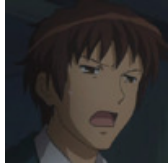
Mikuru est doublée par Yuko Goto.

Itsuki Koizumi est le personnage que vous devez protéger.

Vous ne le verrez qu'au dernier niveau.

Itsuki est doublé par Ono Daisuke (il ne parle pas dans le jeu).





Kyon est un personnage neutre du jeu. Il est en fait le programmeur du jeu. Vous le trouverez dans la salle de la brigade SOS en train de marcher en rond et de répéter “yare yare” (oh boy...).

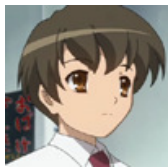
Kyon est doublé par Sugita Tomokazu.

Konata Izumi est un personnage de l’anime “Lucky Star” (par Kyoto Animation également). Yuki l’a capturée pour la cloner. Vous pourriez penser qu’il s’agit d’un personnage neutre mais elle explosera vous lui tirer dessus. Prenez donc garde à ne pas lui tirer dessus de trop près. Cependant, son auto-destruction peut aussi tuer vos ennemis.

Konata est doublée par Aya Hirano (elle ne parle pas dans le jeu – vous pouvez voir une photo d’Aya, qui double aussi Haruhi, au niveau 4).



ENNEMIS



Kunikida est un ami de Mikuru que Yuki a cloné. Il est armé d’un pistolet donc méfiez-vous, même s’il est l’ennemi le plus faible du jeu.

Kunikida est normalement double par Megumi Matsumoto mais dans le jeu, il est doublé par Minoru Shiraishi.

Taniguchi, le meilleur ami du Kunikida, a lui aussi été cloné par Yuki. Contrairement à Kunikida, Taniguchi est armé d’un colt pour vous faire face, et il est un peu plus dur à tuer. Il peut également accéder aux espaces clos (blague de fan).

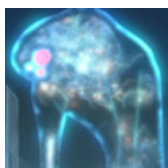
Taniguchi est doublé par Minoru Shiraishi.



Tsuruya-san la meilleure amie de classe de Mikuru. Yuki a créé 2 types de clones à partir d’elle: les normaux aux cheveux verts, et les plus forts et plus rapides aux cheveux rouges (version originale créée pour le jeu).

Tsuruya-san est doublée par Yuki Matsuoka.

La forme de vie virtuelle qui est venue sur Terre et a grandi en utilisant les données du logo du site internet de Haruhi. Il survit grâce aux tissus de cerveau humain. L’étudiant qu’il a choisi comme victime est le voisin de la brigade SOS, “le président informatique”, et comme sa plus grande peur est représentée par les criquets, la forme de vie virtuelle a pris l’apparence d’un criquet. Dans l’anime, il est vaincu grâce au Fumoffu d’Itsuki.



Les célestiens sont créés dans les espaces clos à partir du subconscient de Haruhi lorsqu’elle est de mauvaise humeur. Si ces monstres détruisent la planète dans un espace clos, le monde entier sera recréé par Haruhi. Dans l’anime, Itsuki et ses amis ESPer se débarrassent d’eux. Dans le jeu, Mikuru entre accidentellement dans un espace clos en utilisant les pouvoirs d’Itsuki.

Ryoko Asakura est la sauvegarde de Yuki, elle est donc elle aussi une Alien. Dans l'anime, elle veut tuer Kyon pour voir comment Haruhi réagirait, crée un espace clos et est vaincue par Yuki. Asakura, comme dans l'anime, possède un couteau. Mais dans le jeu, elle tire des boules d'énergie.

Ryoko est doublée par Natsuko Kuwatani. Dans le jeu, elle utilise également les voix de Yuki Matsuoka.



Yuki Nagato est une Alien venue sur Terre pour convaincre Itsuki de la rejoindre. Elle utilise le “Starring Inferno” pour attaquer. Dans le jeu, elle utilise la même attaque que Ryoko, mais tire en continu (à moins que vous ne vous cachiez ou que vous ne l'attaquiez).

Yuki est doublée par Minori Chihara.

INSTRUCTIONS POUR LE MULTIJOUEUR

Pour les personnes qui veulent jouer à plusieurs, je veux que vous sachiez qu'avec Legacy, vous pouvez jouer jusqu'à 32 en même temps. Le DOOM original ne pouvait accueillir que 4 joueurs maximum (ce qui était bon à l'époque, en 1996, puisque c'était le premier jeu à permettre le multijoueur).

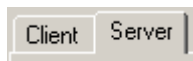
Legacy propose également un mode de jeu avec un écran divisé en deux si deux personnes veulent jouer ensemble avec un seul ordinateur. J'expliquerai comment utiliser le launcher de Legacy au lieu des sous-menus.

UTILISER LE LAUNCHER DE LEGACY

A ma connaissance, le launcher n'est disponible qu'avec la version Windows de Legacy. Comme je ne possède ni Linux, ni Mac, je ne peux expliquer comment jouer à plusieurs avec eux.

Lancez le launcher et soyez sûr d'avoir sélectionné le mode vidéo Opengl et l'IWAD de DOOM (ou Ultimate DOOM) avant de cliquer sur “Multiplayer”.

Vous devrez alors choisir entre “client” et “server”.

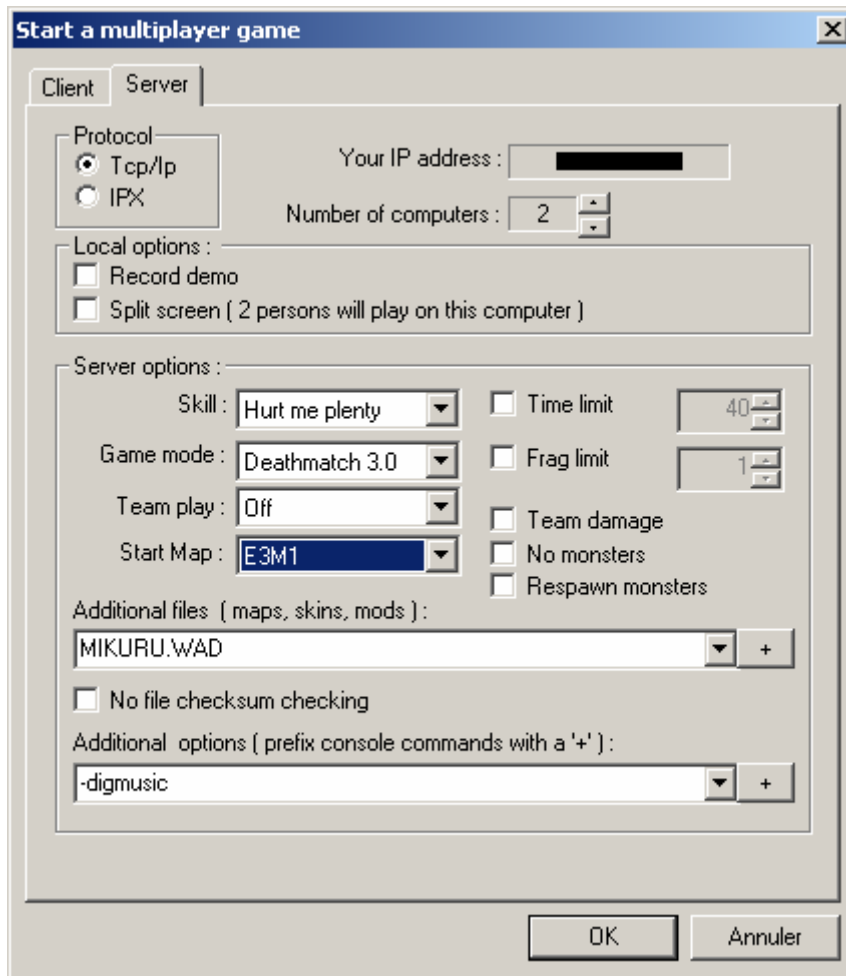


Si vous choisissez “Server”, vous dirigez la partie: vous choisissez le niveau de départ, la limite de temps, etc... Durant le jeu, vous pouvez également sortir un joueur de la partie, bien que ce soit un peu rude.

Si vous choisissez “Client”, vous devez entrer l'adresse IP du serveur pour rejoindre la partie.

Voici une explication détaillée des menus:

SERVER:



“Your IP address”: Cela montre votre adresse IP. Vous devez la donner à vos amis qui ne sont pas sur votre réseau local pour qu’ils rejoignent la partie.

“Number of computers”: Indique le nombre maximum de joueurs pouvant entrer dans la partie. Vous pouvez monter jusqu’à 32 joueurs.

“Record demo”: Cochez cette option si vous voulez enregistrer une vidéo de la partie. Lorsque vous quitterez le jeu, Legacy vous demandera si vous souhaitez conserver la vidéo. Vous pouvez la revoir plus tard grâce au launcher.

“Split screen”: Si vous voulez deux joueurs sur l’ordinateur en plus des autres joueurs. L’écran est alors divisé en deux

“Skill”: Indique la difficulté du jeu. Principalement utilisé pour le mode coopératif (en match à mort, cette option influe sur la vie des joueurs).

“Game mode”: Indique le choix entre mode coopératif et mode match à mort (il y a 3 types de matchs à mort).

“Start map”: Sélectionne la carte dans laquelle la partie se déroule (en coopératif, cela indique la première carte jouée). Gardez en tête que MikuDOOM utilise uniquement les cartes E3Mx.

“Time limit”: Si vous voulez que la partie s’achève après une certaine durée, cochez cette option et indiquez dans la case à droite le nombre de minutes de jeu. Si vous ne voulez pas de limite de temps, décochez cette option.

“Frag limit”: Si vous voulez que la partie s’achève lorsqu’un joueur atteint un certain nombre de frags, cochez cette option et indiquez dans la case à droite le nombre de frags à atteindre. Si vous ne voulez pas de limite de frags, décochez cette option.

“Team damage”: Si vous jouez un match à mort en équipe, ou un mode coopératif, vous pouvez choisir si vos alliés sont blessés par vos tirs ou non. Cochez cette option pour que les dégâts s’appliquent.

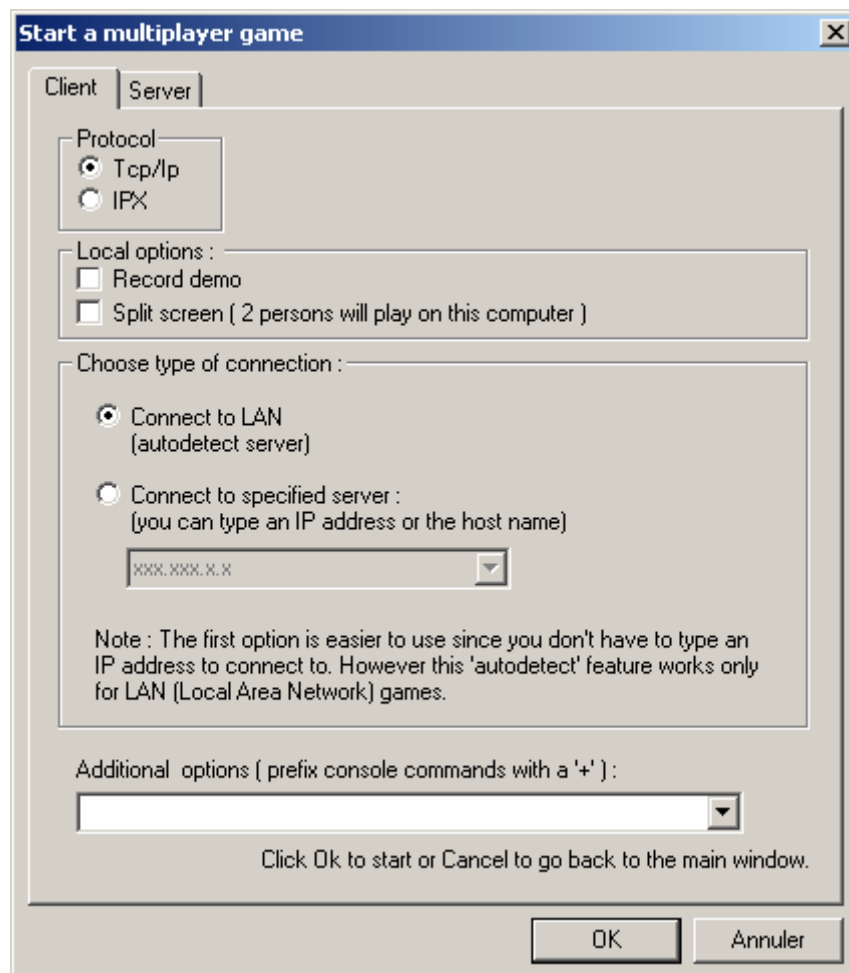
“No monsters”: Cochez cette option pour qu’il n’y ait pas de monstres sur la carte. Utilisé seulement en match à mort, car il serait stupide de jouer en coopératif sans ennemis.

“Respawn monsters”: Cochez cette option si vous voulez que vos ennemis ressuscitent quelques temps après leur mort.

“Additional files”: Si vous voulez jouer à MikuDOOM, je vous suggère **FORTEMENT** d’écrire “MIKURU.WAD” comme sur l’image ci-dessus.

“Additional options”: Ecrivez “-digmusic” pour avoir les musiques mp3.

CLIENT:



Comme en mode serveur, vous avez la possibilité d'enregistrer une vidéo de la partie ou de jouer à deux sur le même ordinateur.

“Type of connection”: Cochez “LAN” si vous jouez en réseau local, sinon cochez “specified server” et entrez l'adresse IP du serveur.

“Additional options”: Comme en mode serveur, écrivez “-digmusic”.

DETAILS GENERAUX POUR LE MULTIJOUEUR

Menus: Lorsque vous activez le menu Options et ses sous-menus, la partie continue à tourner et les autres joueurs continuent à se massacrer. Il est donc préférable de trouver un endroit sûr ou d'être déjà mort avant d'ajuster le volume du son, la taille de l'écran ou un autre paramètre.

Pause: Un joueur peut mettre le jeu en pause en appuyant simplement sur le bouton PAUSE, mais n'importe quel joueur pour mettre fin à la pause en appuyant à nouveau sur le bouton PAUSE. Mettez-vous donc d'accord avec les autres joueurs avant de mettre la partie en pause.

Sauvegarde: Lorsque vous sauvegardez une partie multijoueur, DOOM sauvegarde la partie sur tous les ordinateurs sur le même emplacement de sauvegarde, écrasant toute sauvegarde déjà présente à cet emplacement. Il est donc préférable que les joueurs se mettent d'accord sur l'emplacement de sauvegarde avant de sauvegarder.

Mort: Si vous mourrez et réapparaissez au cours d'un niveau, les objets déjà ramassés et les ennemis éliminés ne réapparaissent pas. Bien que vous ayez été tué, d'autres joueurs ont survécu. Cela signifie aussi que le niveau finira par ne plus avoir d'ennemis ou de munitions. Vous pouvez éviter cela en cochant “respawn monsters” ou en jouant au 5^e niveau de difficulté.

Téléporteurs: Dans MikuDOOM, il n'y a qu'un seul téléporteur qui vous permet d'accéder à un espace clos (niveau 4). Lorsqu'un joueur entre dans un téléporteur, tout joueur qui se trouve sur son lieu d'arrivée est détruit. Cela s'appelle le “telefragging”. C'est une mort humiliante et qui vaut à peine mieux que de se faire tuer à coups de pied, l'attaque la plus faible du jeu. Cela peut s'éviter en s'éloignant du point d'arrivée du téléporteur aussi rapidement que possible.

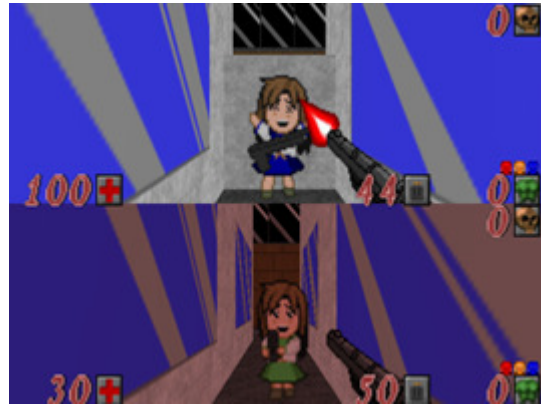
Couleurs et apparences: En multijoueur, chaque joueur peut choisir sa couleur. La couleur du personnage est aussi visible derrière le portrait du personnage dans la barre de statut. Legacy permet également de changer d'apparence en plus de la couleur. Dans MikuDOOM, vous pouvez choisir parmi 4 apparences: le costume de lapin, la tenue de serveuse, la tenue d'infirmière ou, par défaut, l'uniforme scolaire.

Mode Discussion: Dans une partie multijoueur, vous pouvez communiquer avec les autres joueurs via le mode Discussion. Pour entrer dans ce mode et envoyer un message, appuyer sur la touche “T” (cette touche peut être changée dans les options). Un curseur apparaîtra. Tapez votre message et appuyez sur “Entrée” pour l'envoyer.

Sortir d'un niveau: Lorsqu'un joueur sort d'un niveau, tous les joueurs sortent également, peu importe leur position et leur statut.



Mode Coopératif à 4 joueurs



Match à mort à 2 joueurs sur un même écran

DETAILS POUR LE MODE COOPERATIF

Règles: Les règles sont simples, ce sont les mêmes que pour une partie individuelle, à ceci près que vous vous battez aux côtés de vos amis contre Yuki et ses sbires. Vous pouvez choisir dans les options si vos tirs peuvent blesser ou non vos partenaires.

Armes: Lorsque vous ramassez une arme, elle reste dans la partie pour que chaque joueur puisse la ramasser. Si vous possédez déjà cette arme, vous ne pouvez pas la ramasser à nouveau. Notez cependant que les colts laissés par les clones de Taniguchi peuvent être ramassés même si vous avez déjà le Colt, mais ils disparaîtront de la partie une fois ramassés.

Point de départ: Tous les joueurs commencent au même endroit.

Automap: Lorsque vous activez l'Automap, vous pouvez voir la position et la couleur de vos partenaires même lorsqu'ils sont dans une zone que vous n'avez pas encore explorée vous-même.

Ecran intermissions: Vous pouvez y voir les performances de chaque joueur.

DETAILS DU MODE MATCH A MORT

Règles: Tirez sur tout ce qui bouge ! Le vainqueur est désigné lorsqu'une limite de temps ou de frags déterminée est atteinte ou lorsque les joueurs mettent fin à la partie.

Objets: Lorsqu'un objet est ramassé, il réapparaît au même endroit quelques secondes plus tard, et ce tout au long de la partie.

Equipes: Legacy autorise le jeu en équipe. Vous pouvez choisir des équipes par apparence ou par couleur. Vous pouvez également choisir si les tirs des joueurs peuvent blesser leurs alliés.

Point de départ: Les joueurs commencent (et ressuscitent) à des emplacements aléatoires. Vous devrez traquer vos ennemis pour gagner la partie.

Barre de statut: Au lieu de "Arms", vous aurez "Frag". Ce compteur indique le nombre d'adversaires que vous avez tué. Lorsque vous vous tuez vous-même, par accident, par asphyxie sous l'eau ou autre, vous perdez un frag.

FAQ : QUESTIONS FREQUEMMENT POSEES

Q: Où puis-je télécharger l'IWAD de DOOM?

R: Achetez-le ! Les principaux fichiers IWAD de DOOM sont toujours sous licence d'Id Software. Si vous voulez une copie illégale, trouvez-la par vous-même.

Q: Legacy indique que "doomargs.tmp" n'est pas présent.

R: Ouvrez un éditeur de texte quelconque et sauvegardez un fichier vide sous le nom "doomargs.tmp" dans le répertoire de Legacy. Normalement, le problème est réglé.

Q: Quand je lance le jeu, je reçois le message "Heap size using -mb parameter".

R: Cette erreur n'est pas censée se produire à moins d'utiliser le launcher de Legacy pour démarrer MikuDOOM. Editez le fichier "mikudoom.bat" à l'aide d'un éditeur de texte, et augmentez le nombre juste après "-mb". Si vous utilisez le launcher, dans "additional parameters", après "-digmusic", écrivez "-mb 30" (ou augmentez le nombre si cela ne fonctionne toujours pas).

Q: Pourquoi avoir fait un jeu sur "La mélancolie de Haruhi Suzumiya" avec DOOM?

R: Au départ, je travaillais sur un projet de DOOM 2 basé sur "Resident Evil", mais faire 30/32 niveaux était beaucoup trop long, donc j'ai décidé de changer de projet. Je ne savais pas vraiment quoi faire. Puis comme j'avais fait un personnage Mikuru pour le moteur de combat MUGEN, j'ai décidé de reprendre à nouveau ce personnage.

Q: Quand je lance le jeu, j'ai des niveaux bizarres, des textures étranges, et des monstres horribles comme des gros types armés de mitrailleuses, des squelettes, des têtes volantes avec un seul œil, des araignées et des types énormes.

R: Vous utilisez le mauvais IWAD. Vous utilisez soit DOOM2, TNT ou Plutonia.

Q: Qu'est-ce que "La mélancolie de Haruhi Suzumiya"?

R: A la base, c'est une série de romans (voyez le nom de l'auteur en page 2). Plus tard, Kyoto Animation a adapté les premiers romans en un anime de 14 épisodes.

Q: Pourquoi mélanger le contenu du "film" avec la véritable histoire d'Haruhi?

R: Je ne pouvais pas faire 8 niveaux bases sur seulement 20 minutes (premier épisode), j'ai donc basé mon jeu sur 280 minutes (l'anime entier): plus d'armes, plus d'ennemis, plus de lieux ...

Q: Mikuru n'est pas censée être offensive, le Mikuru Beam n'est pas réel et Mikuru ne possède même pas le Fumoffu !

R: Ce jeu est basé avant tout sur le premier épisode, donc sur une "autre" Mikuru qui est censée être un personnage de film. Cette Mikuru est différente de la "vraie" Mikuru. Dans le film, elle tire des rayons, donc... Et pour le Fumoffu, dites-vous bien que ce n'est qu'un jeu.

Q: Pourquoi ne pas créer des skins d'autres personnages pour le mode multijoueurs?

A: Ce sera peut-être possible un jour, mais ce ne sera pas ajouté à MIKURU.wad. Ce sera sur un fichier PWAD indépendant.

Q: Pourquoi les cheveux de Yuki sont-ils violets?

A: Parce que la palette de couleurs de DOOM est limitée.

Q: Pourquoi est-ce que Kunikida utilise les voix de Taniguchi?

A: Parce que Kunikida ne hurle pas comme Taniguchi dans l'anime.

MODE CONSOLE

Legacy possède une console, comme Quake. Vous pouvez vous en servir pour faire des choses intéressantes avec MikuDOOM.

Pour accéder au mode console, durant la partie, appuyez sur la touche “?”. Vous verrez de nombreux messages du jeu. Vous pourrez alors entrer des commandes. Appuyez sur “Backspace” pour supprimer le dernier caractère et “Entrée” pour lancer la commande.

Voici une liste de commandes intéressantes:

CHASECAM 1: Entrez “chasecam 1” pour passer en vue à la 3^e personne comme dans “Duke Nukem: time to kill”; Entrez “chasecam 0” pour revenir en vue à la 1^{ère} personne.

SCREENSHOT: Entrez cette commande pour prendre une capture d’écran du jeu, bien que vous aurez la console dans la capture d’écran. Vous pouvez aussi entrer “bind s screenshot” puis quitter la console. Vous pourrez alors prendre une capture d’écran en appuyant sur la touche “S” autant de fois que vous le souhaitez.

Vous trouverez une liste détaillée des commandes dans le répertoire /legacy.doc/.

TRICHE

Si vous n’avez pas l’habitude de DOOM, je vous suggère d’utiliser les codes “God mode” et “Toutes les armes”. Lorsque vous serez prêts à jouer sérieusement, n’utilisez plus les codes de triche.

Les codes de triche doivent être tapés en cours de partie à n’importe quel moment. A noter que les codes ne marchent pas en mode Nightmare. Voici les principaux codes:

IDDAD: God Mode. Cette version du “God Mode” ne s’arrête jamais à moins d’entrer le code à nouveau.

IDFQ: Vous donne toutes les armes, les munitions au maximum, et 200% de défense.

IDKFQ: Pareil qu’au dessus + toutes les clés.

IDBEHOLD S: Vous donne l’objet “new shoes”.

IDBEHOLD Q: Vous montre la carte complète dans l’Automap. Les zones non explorées sont en gris au lieu de rouge/jaune/marron.

Il y a bien évidemment plus de codes mais vous n’en aurez pas besoin.

NOTES DE L’AUTEUR

Ce projet a débuté en Août 2007 et est sorti en Juin 2008. Il m’a fallu près d’un an pour le réaliser (bien que je ne travaillais pas dessus tous les jours).

J’espère que les amateurs de Haruhi apprécieront mon jeu, et j’espère que les Harutards ne m’ennuieront pas sous prétexte que Mikuru n’a pas la même tête que dans l’anime (c’est déjà arrivé...). Je pense que les personnes qui ne sont pas habituées à ce genre de jeu peuvent jouer à MikuDOOM, car DOOM était un jeu simple.

Pour les fans de DOOM, Je ne sais pas vraiment ce qu’ils penseront car ils sont plutôt irritables lorsque ce n’est pas assez difficile, ou lorsqu’il s’agit d’un mod inspiré d’autre chose qu’un jeu, un anime ou un film.

Merci d’avoir pris le temps de tout lire !

- CCIDAVE -