

NUS-NHXF-FRA

HELLER™



Scanné par Magnio

<http://www.emulation64.fr>



NINTENDO⁶⁴



MODE D'EMPLOI

Emulation64.fr

1. L'Histoire

Les anciens racontaient les aventures de Sidhe, un elfe héroïque qui avait défié les forces de D'Sparil, le plus faible des Chevaucheurs de Serpents qui parcourent les trois dimensions. Sa victoire était importante, mais pendant qu'il affrontait D'Sparil, les deux autres Chevaucheurs de Serpents continuaient leur tâche. Ils semaient les graines de la destruction dans plusieurs autres dimensions. L'une de ces dimensions s'appelait Cronos, le monde d'Hexen: un monde humain où les forces de la magie sont plus puissantes et mieux contrôlées que dans le monde des Elfes.

Puissant mais surtout que son potentiel destructeur dépasse celui de toutes les autres forces existant dans leur univers. De cette amère constatation, une société disciplinée et structurée a vu le jour: une société où chaque citoyen connaît sa place et où la grande majorité des habitants servent d'esclaves à quelques leaders puissants et sans scrupules. Grâce aux pouvoirs magiques et à des objets arcanes, ces hommes écrasent toute autre force humaine sur Cronos et suppriment toute pensée ou action individuelle au nom d'un dieu tout puissant.

Dans cet ordre strict, trois organisations essaient de maintenir l'équilibre de la société humaine: la Légion, l'Arcanum et l'Eglise. Dans cet équilibre précaire souvent menacé par des querelles mesquines et la lutte pour le pouvoir, ces trois organisations se partagent la domination absolue de toute l'humanité.

La Légion représente les forces militaires humaines et utilise la force pure et dure et des armes magiques pour faire régner un ordre strict et inflexible parmi la populace. L'Arcanum est le centre d'enseignement de la magie et décide donc des droits d'accès à ces nombreux secrets arcanes. L'Eglise fait tampon entre la Légion et l'Arcanum; elle se sert d'un mélange de magie et d'entraînement militaire pour maintenir l'équilibre des pouvoirs, tout en développant secrètement ses propres intérêts. Ensemble ou séparément, ces trois groupes contrôlent absolument tous les aspects de la vie humaine.

A la tête de chaque organisation, se trouve un seul homme: Zedek, Maréchal de la Légion, Traductus, Grand Patriarche de l'Eglise, et Menelkir, Archimage de l'Arcanum. Ces hommes représentent le pouvoir absolu sur Cronos. Froids, calculateurs et ne se préoccupant que de leur avancement personnel, ces leaders ont été les premiers à tomber sous l'emprise de Korax, le deuxième Chevalier de Serpents. En échange de leur serment d'allégeance, Korax leur a fait don à tous les 3 de la Non-Vie. Grâce aux pouvoirs ainsi obtenus et aux reliques déjà en leur possession, toute l'humanité est vite tombée sous leur sort.

Seuls trois humains ont réussi à échapper à l'égide des nouveaux pouvoirs des leaders: Baratus, un guerrier de la Légion, Daedolon, un mage de l'Arcanum, et Parias, un ecclésiastique. Ils ont tous les trois juré de se débarrasser de ceux qui étaient leurs chefs et de tous ceux qui se mettraient en travers de leur chemin. Ils ont alors franchi la porte

mystique par laquelle Korax avait pénétré dans leur monde et ont été séparés les uns des autres: ils doivent maintenant accomplir séparément ce qu'ils avaient déjà peu de chances de réussir ensemble: trouver la place forte de Korax, vaincre ses légions de sbires monstrueux et enfin, détruire le Chevalier de Serpents lui-même.

Cela sera une tâche difficile. Tout le monde sait que les pouvoirs spéciaux de Korax viennent de la Sphère du Chaos qu'il contrôle et qu'il utilise pour distordre et corrompre tout ce qu'il touche. Bien qu'il ne soit pas le plus redoutable des Chevaliers de Serpents, Korax est bien plus puissant que D'Sparil et sa soif de pouvoir n'a d'égal que sa haine de toute forme de vie qu'il ne domine pas. Peut-il être vaincu?

Seul l'avenir nous le dira.

2. L'objectif d'Hexen

Que vous choisissiez d'incarner Baratus le Guerrier, Daedolon le Mage ou Parias l'Ecclésiastique, l'objectif d'Hexen est le même. Vous devez vaincre Korax, le deuxième des trois Chevaucheurs de Serpents. Ce n'est pas une tâche facile cependant. En chemin, vous devrez détruire les centaines d'horribles sbires de Korax et découvrir les secrets de sa place forte si vous voulez arriver à la confrontation finale.

Jeux de centre

La forteresse de Korax est construite autour d'une série de noyaux appelés Centres. Chaque Centre donne accès à plusieurs sous-niveaux. Pour progresser dans le jeu, vous devrez vous rendre dans chaque Centre plusieurs fois et explorer les nombreux sous-niveaux qui en partent; vous y découvrirez souvent des objets importants que vous devrez ramener au Centre. Ce n'est qu'après avoir fait tout cela que vous pourrez passer au Centre et au défi suivants.

Catégories de personnages

Lorsque vous commencez une nouvelle partie, vous pourrez choisir votre personnage: Guerrier, Mage ou Ecclésiastique. Une fois que vous avez fait votre choix, vous ne pouvez plus en changer (mais vous pouvez commencer autant de nouvelles parties que vous désirez et utiliser des personnages différents dans chacune d'entre elles, puis les sauvegarder dans différents emplacements).

Stratégies pour chaque catégorie de personnages

Plusieurs aspects du jeu sont affectés par la catégorie de personnages choisie. Par exemple, chaque catégorie utilise des armes différentes et certains objets fonctionnent

différemment d'un personnage à l'autre. De plus, chaque catégorie a son style de combat, ses capacités et ses limites propres; il est donc important de vous en souvenir lorsque vous vous battez ou essayez de résoudre un problème. En gros, les capacités des personnages sont les suivantes:



Baratus: Entraîné par la Légion, Baratus a une remarquable maîtrise des armes et des objets de son ordre. C'est le plus rapide et le plus fort de tous les personnages. Sa rapidité en fait un adversaire redoutable au combat et sa capacité à franchir de

longues distances en sautant lui permet d'accéder à des zones que les autres personnages ont du mal à atteindre. Il commence le jeu avec une armure forte, et sa catégorie d'armures peut s'améliorer beaucoup plus que celle de Daedolon ou Parias. Il a bien besoin de cette protection supplémentaire car les armes qu'il utilise encouragent le combat rapproché. C'est la plus grande faiblesse de Baratus: contrairement aux autres personnages, il peut rarement garder ses distances et repousser les assauts adverses de loin. Il doit charger l'ennemi pour exploiter la puissance de ses armes.



Daedolon: Faible physiquement, mais très fort spirituellement, Daedolon se joue de l'essence même de la réalité grâce à ses sorts puissants. Pour lui, éliminer ses adversaires de loin n'est qu'un jeu d'enfant et il détruit souvent les

créatures avec des attaques magiques avant qu'elles n'aient eu le temps de s'approcher suffisamment pour le blesser. Cependant, il n'est ni très fort, ni très rapide et son armure est faible. Si vous choisissez d'incarner Daedolon, vous devrez choisir vos batailles avec soin, de façon à pouvoir utiliser au maximum vos attaques à distance et trouver un moyen de compenser votre manque de vitesse et d'aptitude à sauter.



Parias: Mi-guerrier, mi-mage, Parias a fait des deux disciplines un cocktail explosif. Ses capacités sont à mi-chemin entre celles de Baratus et celles de Daedolon. Il est assez rapide et assez fort et certaines de ses armes peuvent tuer à distance. Certains considéreront peut-être Parias comme un "métis" de seconde classe ou un simple "homme à tout faire", mais la combinaison de son entraînement martial et de ses dons mystiques en font un adversaire redoutable.

3. Commandes



La manette de la Nintendo 64 contient un joystick qui utilise un système analogique pour la lecture des angles et de la direction de ses mouvements. Un tel système permet un contrôle dont la subtilité dépasse de loin celle d'une manette conventionnelle.

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

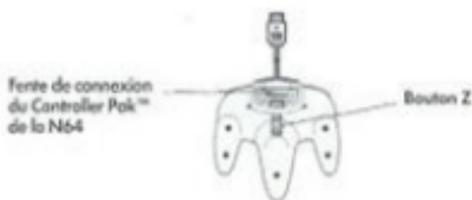
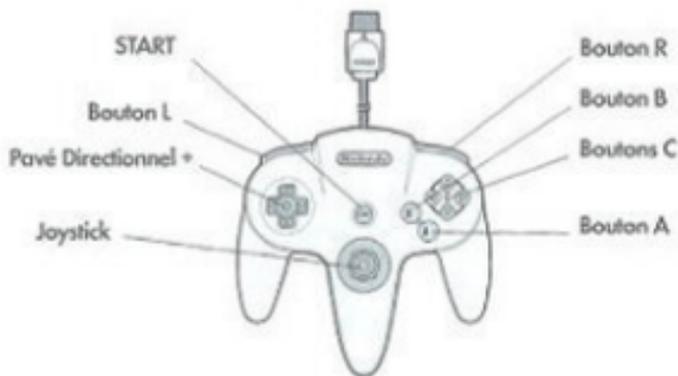


Si le joystick est tenu à un certain angle (comme sur l'illustration de gauche) lors de la mise en marche, cette position deviendra la position neutre et les jeux utilisant le joystick ne fonctionneront pas correctement.



Pour rétablir la position neutre une fois que le jeu a commencé, lâchez le joystick pour lui permettre de retourner à sa position centrale (comme sur l'illustration de gauche) et appuyez sur **START** en maintenant enfoncés les boutons **L** et **R**.

Le joystick est un instrument de précision. Prenez garde de ne pas renverser de liquide dessus et de ne pas y insérer de corps étranger.



RESUME DES COMMANDES

| | |
|-------------------------|---|
| Menu système | (toujours constant) |
| Activer/désactiver menu | Start |
| Monter | Pavé directionnel vers le haut OU joystick vers le haut |
| Descendre | Pavé directionnel vers le bas OU joystick vers le bas |
| Menu précédent | B |
| Sélectionner objet | A ou Z |
| Réduire valeur | Pavé directionnel vers la gauche OU joystick vers la gauche |
| Augmenter valeur | Pavé directionnel vers la droite OU joystick vers la droite OU A OU Z |

Sur Le Menu Manage Pak...

| | |
|-------------------|------------------------|
| Partie précédente | Boutons C vers le haut |
| Partie suivante | Boutons C vers le bas |

Pendant Le Jeu

| Action | Pavé directionnel | Joystick |
|----------------------------|--------------------------|--|
| Tourner à gauche | Vers la gauche | Vers la gauche (rapidement) |
| Tourner à droite | Vers la droite | Vers la droite (rapidement) |
| Avancer | Vers le haut | Vers l'avant (rapidement) |
| Reculer | Vers le bas | Vers l'arrière (rapidement) |
| Aller vers la gauche | Bouton L | Vers la gauche ET Z |
| Aller vers la droite | Bouton R | Vers la droite ET Z |
| Courir | A | Joystick contrôle les mouvements et la vitesse |
| Utiliser arme | B | A |
| Carte | Z | Boutons C vers le haut |
| Utiliser objet sélectionné | Btns C vers la gauche | Boutons C vers le bas |
| Sauter/Pousser/Ouvrir | Btns C vers le bas | B |
| Sélect. objet précédent | Btns C vers le haut ET L | Z ET Btns C vers la gauche |

Pendant Le Jeu (Suite)

| | | |
|--------------------------------------|---|-------------------------------------|
| Sélect. objet suivant | Btns C vers le haut ET R | Z ET boutons C vers la droite |
| Sélect. arme précédente | Btns C vers la droite et L | Boutons C vers la gauche |
| Sélect arme suivante | Btns C vers la droite et R | Boutons C vers la droite |
| Regarder vers le haut | Btns C vers le haut ET pavé directionnel vers le haut | Pavé directionnel vers le haut |
| Regarder vers le bas | Btns C vers le haut ET pavé directionnel vers le bas | Pavé directionnel vers le bas |
| Voler vers le haut | Btns C vers la droite ET pavé directionnel vers le haut | Pavé directionnel vers le haut ET Z |
| Voler vers le bas | Btns C vers la droite ET pavé directionnel vers le bas | Pavé directionnel vers le bas ET Z |
| Regarder au centre/ arrêter de voler | Btns C vers la droite ET pavé directionnel vers la droite | A ET B |

Ecran Carte

| | | |
|-----------------------|---|--|
| Action | Pavé directionnel | Joystick |
| Mode suivre | Joystick | Pavé directionnel |
| Mode suivre désactivé | Ne pas toucher au joystick pendant 4 secondes | Ne pas toucher au pavé directionnel pendant 4 secondes |
| Zoom avant | Boutons C vers le haut ET vers la gauche | Bouton L |
| Zoom arrière | Boutons C vers le bas ET vers la droite | Bouton R |

4. Menu principal et options de jeu



Starting Out (Commencer): Lorsque vous lancez Hexen, vous pouvez soit commencer une nouvelle partie, soit accéder à des fichiers de jeu, reconfigurer les commandes ou aller à l'écran des options pour un plus grand choix. Mettez votre choix en surbrillance en appuyant vers le haut ou le bas sur le pavé directionnel ou le joystick, puis appuyez sur A pour l'activer. En cours de partie, vous pouvez à tout moment retourner à l'écran précédent en appuyant sur le bouton Start. Lorsqu'un menu est activé, le bouton B vous permet d'accepter les changements et vous ramène au menu précédent ou à la partie.

New Game (Nouvelle partie): Pour commencer une partie d'Hexen, sélectionnez New Game et appuyez sur A. On vous demandera de choisir un niveau de difficulté (skill level) et une catégorie de personnages (character class). Mettez en surbrillance la catégorie de personnages qui vous intéresse (Squire est le plus facile) et appuyez sur A. Si c'est la première fois que vous jouez à Hexen, nous vous recommandons de sélectionner le niveau de difficulté par défaut, ou même un plus facile.

Game Files (Fichiers de jeu): Ce menu vous permet de sauvegarder ou de charger des parties en cours. Mettez l'option Game Files en surbrillance et appuyez sur A. Les options de fichier suivantes s'affichent:

Load game (charger une partie): cette option fait apparaître un menu contenant des parties sauvegardées sur votre cartouche mémoire. Mettez en surbrillance la partie que vous souhaitez charger, et appuyez sur A. Pour plus de renseignements, consultez les instructions de votre cartouche mémoire.

Save game (Sauvegarder une partie): cette option vous permet de sauvegarder la partie en cours sur la cartouche mémoire.

Manage Pak (gérer cartouche mémoire): utilisez cette option pour gérer vos parties sauvegardées sur la cartouche mémoire. En sélectionnant cette option vous obtiendrez deux sous-options : Next Pak (cartouche suivante) et Delete (effacer). Sélectionnez Delete pour effacer une partie sauvegardée de la cartouche mémoire.

Temporary Save (Sauvegarde provisoire): cette option sauvegarde la partie en cours. Cependant, cette option de sauvegarde est provisoire et une partie sauvegardée de cette façon sera effacée si vous relancez ou éteignez la console N64.

Configure (Configurer): utilisez ce menu pour configurer le nombre de joueurs, le niveau de détail et le mode affrontement à mort pour la partie. Vous obtiendrez le sous-menu suivant :

- **Players (joueurs):** appuyez sur le pavé directionnel vers la gauche ou la droite pour augmenter ou réduire le nombre de joueurs. Hexen peut se jouer seul ou à quatre en mode coopération ou affrontement à mort. En mode coopération, vous vous associez aux autres joueurs contre un ennemi commun, alors qu'en mode affrontement à mort vous vous battez contre les autres joueurs. Pour plus de renseignements, reportez-vous au paragraphe Affrontement à mort.
- **Precache::** Appuyez sur le bouton A ou sur le pavé directionnel vers la gauche ou la droite pour activer (ON) ou désactiver (OFF) cette option. Si cette option est activée, les données seront décompressées au début du niveau, évitant ainsi les ralentissements en cours de partie.
- **Détail :** vous avez le choix entre High (élevé) et Low (faible). Un niveau de détail élevé vous permet d'avoir un écran plus détaillé, mais le jeu risque d'être ralenti. Un faible niveau de détail permet une performance maximum.

Deathmatch (Affrontement à mort): cette option permet à quatre joueurs de s'affronter en utilisant un écran divisé. Cette option affiche le sous-menu suivant :

- **Deathmach : Yes / No (Affrontement à mort : Oui/Non).** Utilisez le pavé directionnel pour afficher votre choix et appuyez sur A pour valider. Appuyez sur B pour retourner au menu précédent.
- **Monsters : Yes/No (Monstres : Oui/Non) :** lorsque vous jouez en mode affrontement à mort, vous pouvez activer les monstres dans le jeu. Utilisez le pavé directionnel pour afficher votre choix et appuyez sur A pour accepter. Appuyez sur B pour retourner au menu précédent.
- **Respawn : Yes / No (Ressusciter : Oui/Non).** Si vous avez choisi d'activer des monstres, vous pouvez les faire réapparaître une fois qu'ils ont été tués. Utilisez le pavé directionnel pour afficher votre choix et appuyez sur A pour accepter. Appuyez sur B pour retourner au menu précédent.
- **Level Warp (Choix de niveau) :** en mode Affrontement à mort, le joueur 1 peut sélectionner le niveau de départ. Utilisez le pavé directionnel pour afficher le niveau désiré et appuyez sur Start.

Time Limit (Limite de temps): vous pouvez jouer avec une limite de temps ou pour une durée indéterminée. Appuyez sur le pavé directionnel vers la gauche ou la droite afin d'afficher votre choix et appuyez sur A pour valider. Appuyez sur B pour retourner au menu précédent.

Options: L'écran des options vous offre les choix supplémentaires suivants. Pour modifier une option, mettez-la en surbrillance en appuyant sur le pavé directionnel vers le haut ou le bas, puis appuyez sur A pour permuter entre Oui et Non, ou appuyez sur le pavé directionnel vers la gauche ou la droite pour augmenter ou réduire le niveau d'une option (comme la musique et les effets sonores). Appuyez sur B pour accepter les changements et retourner au menu précédent.

Filter (Filtre): Appuyez sur A pour permuter entre Smooth (pur) et Zoom. Cette option détermine la façon dont les monstres sont affichés à l'écran. Si vous sélectionnez Smooth, les monstres s'affichent en lignes pures et n'ont pas les contours irrégulier des personnages en gros plan.

Messages: appuyez sur A pour activer (ON)/désactiver (OFF) les messages. Lorsqu'elle est activée, cette option affiche des messages à l'écran en cours de partie. Ils vous expliquent les événements lorsqu'ils se produisent. Vous saurez ainsi par exemple que vous avez ramassé une fléchette ou gagné des points de santé supplémentaires.

Panel (Panneau): Appuyez sur A pour activer (ON)/désactiver (OFF) la barre de statut au bas de l'écran. La barre de statut vous informe sur votre santé, votre inventaire et vos armes. Reportez-vous à la section Statut, ci-après pour plus de renseignements. Vous pouvez désactiver la barre de statut pour que votre écran soit moins encombré.

SFX Panel (Panneau effets sonores): Pour régler le volume des effets sonores. Appuyez sur le pavé directionnel vers la gauche ou la droite afin d'augmenter ou réduire le volume.

Music Volume (Volume musical): Pour régler le volume de la musique. Appuyez sur le pavé directionnel vers la gauche ou la droite afin d'augmenter ou réduire le volume.

Controller (Contrôleur): cette option vous permet de choisir entre le joystick ou le pavé directionnel pour déplacer votre personnage. Votre choix de contrôleur affecte également la façon dont vous accédez à la carte ainsi que les autres options de commande. Voir la section Carte automatique dans environnement de jeu et mouvements ci-après.

Vous pouvez appuyer sur Start à tout moment au cours de la partie afin d'accéder au menu Options.

5. Votre statut



La Barre des Statuts en bas de l'écran affiche des informations essentielles concernant votre condition. Voici une liste des différents éléments présents sur la Barre des Statuts.

1. Compteur de vie: Le nombre dans cette case vous indique votre état de santé. Votre santé est mesurée sous la forme d'un pourcentage; ainsi, si cette case affiche 100, cela signifie que vous êtes au niveau de santé maximum et si elle affiche 1, cela signifie que vous êtes sur le point de mourir. Dans un affrontement à mort, cette case affichera également le nombre d'ennemis que vous avez tués.

2. Compteurs de mana: Ici, vous pouvez voir la quantité de mana que vous avez ramassée. Le nombre sous le symbole de mana bleu à gauche vous indique la quantité de mana bleu que vous avez accumulée et une barre bleue verticale vous donne les mêmes informations sous forme d'un graphique. Le nombre sous le symbole de mana vert à droite vous indique la quantité de mana vert que vous avez accumulée et une barre verte verticale vous donne les mêmes informations sous forme d'un graphique. Si vous utilisez une arme qui a besoin de mana pour fonctionner, l'icône de mana bleu ou vert sera en surbrillance pour indiquer la catégorie de mana utilisée par votre arme.

3. Objet actuel: Cette case indique l'objet de votre inventaire qui est actuellement sélectionné (prêt à être utilisé).

4. Morceaux d'armes: Chaque personnage peut utiliser une arme spéciale; l'épée runique Quietus appartient au Guerrier, le symbole sacré Bâton Spectre à l'Ecclésiastique, et la baguette Bloodscourge au Mage.

Mais ces armes ont été brisées en plusieurs morceaux que vous devez retrouver. La silhouette de l'arme spéciale de votre personnage (épée, symbole ou baguette), ainsi que tous les morceaux que vous avez ramassés, apparaissent dans cette partie de l'écran.

5. Catégorie d'armure: Cette case, à l'extrême droite de l'écran, vous donne un nombre qui indique votre catégorie d'armure. Un aventurier sans aucune armure a une catégorie d'armure de 1, alors qu'un personnage ayant une armure digne de celle d'un Colosse aura une catégorie d'armure de 20.

6. Chaîne de vie: En bas de l'écran, vous verrez une chaîne. Cette chaîne représente votre vie; la barre coulissante reste à droite de la chaîne lorsque vous êtes en bonne santé; elle glisse vers la gauche lorsque vous êtes blessé.

Utiliser votre inventaire: Dans la plupart des cas, lorsque vous marchez sur des objets, ils sont placés dans votre inventaire. Pour faire défiler les objets de votre inventaire vers la gauche ou la droite, appuyez sur les boutons \leftarrow vers le haut et sur le bouton L (ou R). Si vous utilisez le joystick, appuyez sur les boutons \leftarrow vers le haut et poussez le joystick vers la gauche ou la droite pour obtenir le même résultat.

6. Environnement de jeu et mouvements

Vous pouvez jouer à Hexen en utilisant le joystick ou le pavé directionnel de la manette. Chaque méthode a des commandes appropriées; celles-ci sont résumées dans la section 3 du manuel et toutes les différences importantes sont indiquées ci-dessous.

Ramasser des objets

Vous pouvez ramasser n'importe quel objet en marchant dessus. Si vous marchez sur un objet mais ne le ramassez pas, c'est probablement que vous ne pouvez pas l'utiliser tout de suite. Par exemple, si votre santé est à 100% et que vous marchez sur une fiole, ce qui vous donne normalement 10 points de santé en plus, vous ne la ramasserez pas.

Voler

Vous pouvez voler lorsque vous utilisez les Ailes de la colère de Inhilicon. Si vous utilisez le pavé directionnel pour contrôler les mouvements de vos personnages, appuyez simultanément sur les boutons C vers la droite et sur le pavé directionnel vers le haut afin de prendre de l'altitude et sur les boutons C vers la droite et sur le pavé directionnel vers le bas pour descendre. Pour arrêter de voler, appuyez sur les boutons C vers le haut et la droite. Si vous utilisez le joystick pour contrôler vos personnages, appuyez simultanément sur B et le pavé directionnel vers le haut pour prendre de l'altitude et sur B et le pavé directionnel vers le bas pour descendre. Pour arrêter de voler, appuyez sur A et B.

Carte automatique

Les commandes d'accès aux fonctions de la carte automatique varient selon que vous utilisez le joystick ou le pavé directionnel de la manette pour contrôler les mouvements de vos personnages.

Joystick: Si vous utilisez le joystick pour contrôler vos personnages, appuyez sur les boutons C vers le bas afin d'accéder à la carte. Effectuez un zoom avant en appuyant

sur le bouton L et un zoom arrière en appuyant sur le bouton R. Vous pouvez faire défiler la carte à l'aide du pavé directionnel. Lorsque vous êtes en mode Carte automatique, vous contrôlez toujours votre personnage à l'aide du joystick. Appuyez à nouveau sur les boutons C vers le bas pour quitter le mode carte automatique.

Pavé directionnel: Si vous utilisez le pavé directionnel pour contrôler vos personnages, appuyez sur Z afin d'accéder à la carte. Effectuez un zoom avant en appuyant sur les boutons C vers la gauche et le haut et un zoom arrière en appuyant sur les boutons C vers la droite et le bas. Vous pouvez faire défiler la carte à l'aide du joystick. Lorsque vous êtes en mode Carte automatique, vous contrôlez toujours votre personnage à l'aide du pavé directionnel. Appuyez à nouveau sur Z pour quitter le mode carte automatique. C'est également sur l'écran de la carte automatique que vous verrez les clés et les armures que vous avez accumulées. Tous les autres objets se trouvent dans votre inventaire.

Portes

Dans Hexen, la plupart des portes s'ouvriront si vous marchez jusqu'à elles et appuyez sur les boutons C vers le bas (mode pavé directionnel) ou sur A (mode joystick). Cependant, certaines portes sont verrouillées et il vous faudra donc la clé correspondante pour les ouvrir. D'autres portes s'ouvrent grâce à des interrupteurs que vous trouverez sur les murs environnants. Ou encore, certaines portes restent fermées jusqu'à ce que vous ayez accompli une action particulière, comme entrer dans une certaine pièce ou tuer un certain monstre.

Téléports

Il existe deux types de téléports dans Hexen: les téléports à faible portée et les téléports inter-niveaux. Les téléports à faible portée vous permettent de vous déplacer mais ne vous transportent pas dans un autre niveau. Vous

pouvez les reconnaître grâce à un symbole sur le sol qui émet un flot d'étincelles d'énergie vers le ciel. Pour utiliser un téléport à faible portée, il vous suffit de marcher dessus. Remarque: les téléports dont le plancher est rouge vous permettront de vous téléporter, alors que ceux avec un plancher bleu ne sont que des points d'arrivée pour les autres téléports. Ils ne vous amèneront nulle part: ils marquent simplement l'endroit où vous atterrirez après avoir utilisé un téléport rouge. L'autre type de téléport est le téléport inter-niveaux. Il vous transporte d'un niveau à l'autre. Ce genre de téléport est toujours monté sur un mur. Il ressemble à un long miroir avec un tourbillon de couleur à l'intérieur. Marchez jusqu'à lui et vous serez téléporté.

Plates-formes

Vous rencontrerez souvent des plates-formes qui montent et descendent. Vous pouvez les activer de différentes façons. Certaines montent ou descendent lorsque vous marchez vers elles et appuyez sur le bouton jaune vers le bas en mode pavé directionnel, ou sur le bouton A en mode joystick. D'autres se mettent en mouvement lorsque vous activez un interrupteur ou traversez une certaine section du sol. Ou encore, certaines sont continuellement en mouvement.

Environnements nuisibles

Lorsque vous vous battez pour vous frayer un passage dans la forteresse de Korax, vous rencontrerez souvent des environnements dangereux comme des nuages toxiques, des sols recouverts de lave ou des plafonds qui s'effondrent, écrasant le voyageur distrait. Vous risquez également d'être confronté à des courants marins et des ponts instables qui pourront tous être à l'origine de votre mort prématurée.

Remarque: Vous pouvez mourir si vous faites une longue chute.

Terminer une zone

Hexen est construit autour de plusieurs Centres. Vous passerez beaucoup de temps dans chaque Centre, à aller et venir dans les nombreux sous-niveaux qui partent de la zone principale. Vous saurez que vous en avez enfin fini avec un Centre lorsqu'un écran d'entracte avec texte apparaît.

Mourir

Lorsque vous mourez, vous vous retrouvez au début du niveau dans lequel vous avez trouvé la mort. La partie reprend à l'endroit où vous avez commencé le niveau actuel et tout ce que vous avez fait jusque là est annulé. Par contre, tout ce que vous avez fait avant d'entrer dans ce niveau est conservé. Vous pouvez recommencer un niveau autant de fois que vous le désirez ; cependant, comme vous perdez tout votre équipement lorsque vous mourez, il est recommandé de sauvegarder la partie fréquemment et de charger une partie préalablement sauvegardée si vous vous faites tuer.

7. Les armes

En dehors de l'arme qui équipe les personnages au début du jeu, toutes les armes d'Hexen consomment du mana. Il est facile de savoir quel type de mana une arme utilise car l'icône de mana appropriée sera en surbrillance dans la Barre de Statut.

Armes Guerrières

Gants à pointes: Le Guerrier commence le jeu avec ces gants; il les garde toujours « sous la main » au cas où; chaque coup de poing affaiblit les défenses de votre adversaire, et un coup de poing sur trois lui inflige un Coup Puissant.

 **Hache de Tunon:** Avec la hache, vous allez bondir au cœur de l'action et faucher vos adversaires car elle inflige des dégâts bien plus importants que les Grants. Attention, c'est une arme pour les combats rapprochés seulement, alors attention de ne pas vous laisser emporter!

 **Marteau du Châtiment:** On en vient enfin aux choses sérieuses! Vous pouvez lancer le marteau pour briser le crâne de vos adversaires ou vous pouvez vous rapprocher pour leur infliger ce matraquage qui vous est cher.

 **Quietus:** Cette épée runique (en plusieurs morceaux) est le meilleur moyen de faire taire vos ennemis à jamais. Après un coup de cette compagne d'acier, la plupart des monstres rendront l'âme sans discuter.

Armes Ecclésiastiques

 **Massue de la Contrition:** La Massue n'aura d'effets que si vous frappez, et frappez, et frappez encore. Ne l'utilisez qu'en dernier recours à cause de sa faible portée.

 **Baguette Serpent:** L'essence du serpent sacré de Kalrath est emprisonnée dans cette baguette. Nourrissez-le de mana bleu et il vous servira loyalement en crachant des sphères venimeuses sur vos adversaires. Mieux encore, lorsque vous l'utilisez de près, la Baguette saigne votre adversaire de sa force de vie et vous en donne une partie!

 **Orage de Feu:** Le sort Orage de Feu vous permet d'invoquer une boule de feu. Les flammes apparaissent aux pieds de votre adversaire et s'élèvent pour s'emparer de son corps tout entier et le faire rôtir vivant. En y réfléchissant bien, l'Orage de Feu est bien le meilleur barbecue qui soit!



Bâton Spectre: Une arme (en plusieurs morceaux) extrêmement puissante. Ce bâton invoque les forces des tombeaux qui se nourriront alors de l'âme de vos adversaires; elles mettront en pièces toute force de vie comme des chiens affamés!

Armes Magiques



Baguette de Saphir: Bien utile pour terrasser des ennemis (à condition que vous soyez également armé de patience) cette baguette vous permet de tirer autant de minuscules fléchettes bleues sur vos adversaires que vous le désirez. Ses réserves sont illimitées et elle ne nécessite pas de mana.



Tessons de Glace: Ce sort vous permet de lancer des tessons de glace. Ces éclairs glacés sont nettement plus efficaces que les ridicules fléchettes de la Baguette de Saphir, alors servez-vous en quand vous le pouvez pour geler vos adversaires sur place.



Arc de la Mort: L'Arc de la Mort tire des colonnes verticales d'énergie super puissante sortant de vos mains, qui touchent vos adversaires en toute impunité. Lorsque l'Arc touche une créature, il reste près d'elle et lui inflige une certaine quantité de dégâts avant de disparaître.



Bloodscourge: Cette puissante baguette (en plusieurs morceaux) tire plusieurs sphères à tête chercheuse qui détruiront tout ce qu'elles rencontreront.

Les Mages qui ne savent pas bien viser apprécieront Bloodscourge, le premier missile "Tire et oublie" jamais conçu par l'homme.

B. Objets et artefacts

Les objets dont le nom est précédé d'un astérisque (*) peuvent être ramassés et placés dans votre inventaire afin d'être utilisés ultérieurement. Quant aux autres, vous les utiliserez au moment même où vous leur marchez dessus.

-  **Torches:** Elles vous aideront à voir dans les zones mal éclairées.
-  **Flote:** Elle vous donne +10 de santé instantanément lorsque vous marchez dessus.
-  ***Flasque en quartz:** Elle vous donne +25 de santé.
-  ***Urne mystique:** Votre santé retrouve son niveau maximum.
-  ***Cratère de Puissance:** Les deux sortes de mana retrouvent leur niveau maximum.
-  **Côte de maille:** C'est le Guerrier qui bénéficie le plus de cette armure légère et le Mage qui en bénéficie le moins.
-  **Bouclier Faucon:** Le Bouclier Faucon aide tous les personnages, mais plus que tout, il améliore l'armure des Ecclésiastiques.
-  **Amulette:** Elle améliore votre catégorie d'armure. C'est le Mage qui bénéficie le plus de cette amulette et le Guerrier qui en bénéficie le moins.
-  **Heaume de Platine:** Le Heaume de Platine d'une valeur constante améliore la catégorie d'armure de toutes les catégories de personnages. Remarque: Toute armure est

ajoutée à votre catégorie d'armure lorsque vous marchez dessus. Vous en bénéficiez ensuite jusqu'à ce que vous ayez subi une certaine quantité de dégâts et qu'elle ne disparaisse.

-  ***Remontant Peau de Dragon:** Ce Remontant ajoute temporairement 4 points à votre catégorie d'armure.
-  ***Bottes de Vitesse:** Elles vous donnent une accélération temporaire. Le Mage sera alors relativement rapide et le Guerrier rapide comme l'éclair.
-  ***Ailes de la colère:** Très populaires, les ailes de la colère vous permettent de voler avec une aisance stupéfiante. Vous pouvez ainsi voler jusqu'au nouveau centre. Cependant, si vous disputez un affrontement à mort ou une partie en collaboration, l'effet des ailes ne sera que temporaire.
-  ***Disque de la Répulsion:** Lorsque vous utilisez cet objet, tout ce qui se trouve dans un certain rayon autour de votre corps est repoussé au loin, qu'il s'agisse de monstres, de projectiles ou même de sorts!
-  ***Appareil du Chaos:** Cet appareil vous téléporte au début du niveau. Cela peut servir si vous êtes dépassé par les événements.
-  ***Appareil d'Exil:** Cet appareil téléporte votre cible au début du niveau. Encore mieux que l'Appareil du Chaos: pourquoi vous téléporter lorsqu'au lieu de cela, vous pouvez vous débarrasser de vos adversaires?



Fléchette: Cet étrange objet se comporte différemment selon le personnage qui l'utilise. Lorsque le Mage le lance, il explose comme une bombe. Lorsque le Guerrier le lance, on dirait plutôt une grenade. Et si c'est un Ecclésiastique qui s'en sert, il produit un nuage de gaz toxique, mortel pour quiconque s'en approche.



l'icône du Défenseur: Cet objet vous rend pratiquement invulnérable. Il a des effets légèrement différents selon le personnage qui s'en sert. Pour un Guerrier, il produit un champ d'invulnérabilité. Pour un Mage, il crée une zone de réflexion qui repousse toute attaque. Et si c'est un Ecclésiastique qui s'en sert, on dirait qu'il apparaît et disparaît.



Le serviteur ténébreux: Il apparaît sous la forme d'une petite figurine de manloataure. Lorsque vous l'utilisez, il prend une taille normale et vous défend pendant trente secondes avant de disparaître. Mais, attention : le serviteur ténébreux vise mal et risque de vous tuer accidentellement si vos ennemis sont proches de vous.



Le Porkelator: Le Porkelator est sans aucun doute le plus redoutable de tous les objets. En tirant sur vos cibles avec cet objet, vous pouvez transformer des légions de fiers guerriers et de mages puissants en vermine rampante. Dans la société humaine, il est interdit de mentionner le Porkelator, et encore moins de l'utiliser.

9. Le Bestiaire



Les Afrits: Ces cousins des Gargonilles, en plus méchants et en plus gros, hantaient déjà Heretic™. Ils adorent vous inonder de flammes. Seule consolation, ils font un bruit super lorsque vous leur tirez dessus du ciel.



Les Stalkers: Ce sont des reptiles aquatiques avec d'énormes griffes qui leur permettent de mettre leurs adversaires en pièces assez petites pour les dévorer. Ils ne peuvent pas quitter l'eau, vous risquez donc de vous sentir en sécurité sur la terre ferme. Mais méfiez-vous, certains Stalkers tirent des projectiles gluants.



Le Wendigo: Cette bête féroce tire de dangereux éclats de glace sur ses ennemis les transformant ainsi en statues de glace.



Les Reivers: Bien qu'ils n'aient gardé que la moitié de leur corps, ces morts-vivants n'ont perdu aucun de leurs pouvoirs. Ils volent à travers les airs avec une grâce hypnotique, mais ne restez pas assis à les regarder où ils vous bombarderont de boules de feu dévastatrices.



Les Wyverns de la Mort: Comme les Reivers, les Wyverns de la Mort sont des morts-vivants et leur soif de sang des créatures vivantes n'a d'égal que leur haine pour ces mêmes créatures. Ce sont des adversaires redoutables et vous devez vous en débarrasser immédiatement. Ou même avant.



Les Evêques Noirs: Bon nombre des puissants leaders de l'Eglise sont devenus des serviteurs des Chevaucheurs de Serpents et leurs pouvoirs ont été multipliés par dix. On appelle ces viles créatures les Evêques Noirs, et bien qu'ils ne soient pas forts physiquement, ils sont extrêmement puissants. Ils tirent des projectiles chercheurs en jade magique tournoyants, et ils peuvent apparaître et disparaître en allant d'un endroit à l'autre. Un adversaire dangereux tout seul, un véritable cauchemar en groupe.



Les Hérésiarches: Bien plus puissants que les Evêques, ces êtres blasphémateurs contrôlent des forces capables de faire hurler les simples mortels de terreur. Ils maîtrisent plusieurs sorts, dont un sort de réflexion, deux types d'attaques magiques et un sort d'invocation qui fait venir les Evêques Noirs à leur secours. Seul un guerrier exceptionnel peut affronter un Hérésiarche sans subir de graves blessures.



Les Centaures: Ces monstres ne ressemblent en rien à leurs homonymes mythologiques: vicieux, brutaux et très difficiles à éliminer, les Centaures constituent souvent les premières lignes des armées des Chevaucheurs de Serpents. Ils peuvent repousser les projectiles grâce à leurs boucliers, alors soyez prudent lorsque vous les attaquez.



Les Slaughtaurs: Ces leaders centaures ressemblent beaucoup à ceux qu'ils commandent, mais ils sont encore plus résistants et peuvent tirer du feu magique avec leurs boucliers. Utilisez leur propre stratégie et attaquez-les de loin.



Les Ettins: Ces horribles créatures sont tout ce qu'il reste des fiers Légionnaires; moins qu'humains, ils se souviennent de juste assez pour haïr ce qu'ils sont devenus et pour vous haïr encore plus pour ce que vous êtes encore. Heureusement pour vous, ce ne sont pas des adversaires particulièrement habiles.



Les Serpents du Chaos: Autrefois, D'Sparil chevauchait un Serpent du Chaos. Dans ce monde, les Serpents errent en toute liberté et sans le contrôle d'une intelligence supérieure. Une espèce de Serpent du Chaos vous brûlera de son feu démoniaque; quant à l'autre, elle se sert de gaz vert toxique au lieu de flammes.

Zedek: Ancien leader de la Légion, Zedek est maintenant un simple pion entre les mains des Chevaucheurs de Serpents. Mais il n'a pas oublié comment se battre et le vaincre pourrait bien relever du défi.

Traductus: De simple moine à Grand Patriarche en 30 ans, Traductus a eu une destinée brillante. Mais en chemin, il a pris la mauvaise direction et il se met en travers du vôtre pour vous empêcher d'accomplir votre propre destinée.

Menelkir: Le plus grand Mage sur l'Estrade de Cristal depuis des siècles, Menelkir ne se laissera probablement pas détruire par des forces conventionnelles. L'affronter sera l'un des plus grands défis de votre vie.

Korax: Vous avez vu des formes non humaines avant, mais même l'Enfer ne pourrait engendrer un être comme Korax; sa seule présence vous remplit d'effroi et vous ne pouvez pas imaginer quels pouvoirs abrite son corps difforme.

Assistance Technique

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)