



# USER MANUAL

# ENGLISH

## CONTENTS

<b>The Story .....</b>	<b>1</b>
<b>Getting Started .....</b>	<b>2</b>
System Requirements	2
Installing the Game	2
<b>Overview .....</b>	<b>3</b>
<b>Main Menu .....</b>	<b>4</b>
Options Menu	6
Graphics	6
Game/Sound Effects	6
Controls	6
<b>Gameplay .....</b>	<b>7</b>
Controlling Duke	7
Heads Up Display	7
Saving Babes	8
Ego	8
Enemies	9
Bosses	9
Weapons	10
Nukes	11
Secret Areas	12
Tips	12
<b>Support .....</b>	<b>14</b>
Tech Support	14
FAQ	14
<b>Credits .....</b>	<b>16</b>

**ARUSH Entertainment, Sunstorm Interactive and 3D Realms thank you for buying Duke Nukem: Manhattan Project!**

*Duke Nukem got his start way back in 1991, before today's real-time 3D games were possible. Back then, Duke was presented as a scrolling platform-style game, which is played from a traditional side-view perspective.*

*Sometimes it's good to bring back old-school tradition, and Duke Nukem: Manhattan Project does so with all the bells and whistles of today's real-time 3D engines. This may be the first time the fun and traditional feel of a platform game has been melded so well with modern 3D graphics. We hope you enjoy this mix of old Duke and new...*

## THE STORY

Duke has a new nemesis, and this time it's not scumbag aliens! It may be even worse...

Mech Morpox has perfected GLOPP (Gluon Liquid Omega Phased Plasma), a slimy, radioactive substance that mutates living things on contact. After using his own henchman as guinea pigs, turning them into grotesque beasts, he unleashed the ooze on the city of New York. With an elaborate pipeline to manufacture and ship the powerful plasma to a secret lab, Morpox plans to use it to take over the world. (Of course.)

Rats, roaches and alligators can't get enough of the stuff, and wherever there's a puddle of GLOPP, you can bet you'll see some sort of creature sucking it down and mutating into a nightmarish beast in the service of Morpox.

But as powerful as GLOPP is, it's also versatile. Duke will find special weapons along the way that can harness the slime's power, and wreak havoc on the mutant freaks affected by it. With these weapons Duke can vaporize enemies or de-mutate them back into their original form where they can be easily crushed under his mighty boot.

Morpox thinks GLOPP will help him rule the planet, but Duke's GLOPP-powered weapons just might turn the tables on Morpox's plan!

## GETTING STARTED

### System Requirements

#### Minimum System Requirements (minimal graphic detail):

- Pentium® II 350 or faster
- 64 MB RAM (128 MB for 2000/XP)
- DirectX® 8.1 compatible 8 MB 2xAGP enabled video accelerator or faster
- 300 MB Hard Disk Space

#### Recommended System (medium graphic detail):

- Pentium III 500 or faster
- 128 MB RAM or more for Windows® 9x/ME (192 MB for Win2k/XP)
- 32 MB hardware video accelerator

#### Generic Requirements:

- Windows 98/ME/2000/XP
- DirectX 8.1 (included)
- DirectX compatible Sound Card
- Supports Joysticks and Game Controllers
- Supports Force Feedback
- Mouse + Keyboard

### Installing the game

- Insert the game CD into your CD-ROM drive.
- If your CD-ROM drive has AutoPlay enabled, you will see a menu open up. Click on the "Install Duke Nukem: Manhattan Project" button and follow the directions.
- If AutoPlay is not enabled, double-click on the My Computer icon on your desktop (WinXP users use the Start button). Double-click on the CD-ROM drive and follow the directions. If nothing opens up, then double-click on the file "Setup.exe". Then follow the directions.

Note for Windows 2000 and XP users: You must have administrator access rights on the computer to be able to install *Duke Nukem: Manhattan Project*.

### Starting and the Quick Setup launcher

When you start *Duke Nukem: Manhattan Project*, from either the Start menu or your desktop shortcut, you will see a Quick Setup dialog.



This allows you to choose the renderer, resolution and color bit-depth that works best with your computer. We recommend 16-bit Color Depth for best performance, as the 32-bit textures take 4 times as much memory. Some trial and error will help you find the best combination. Then just click the PLAY! button.

The Advanced button allows you to make a few more changes regarding detail, fog and hardware 3D sound.

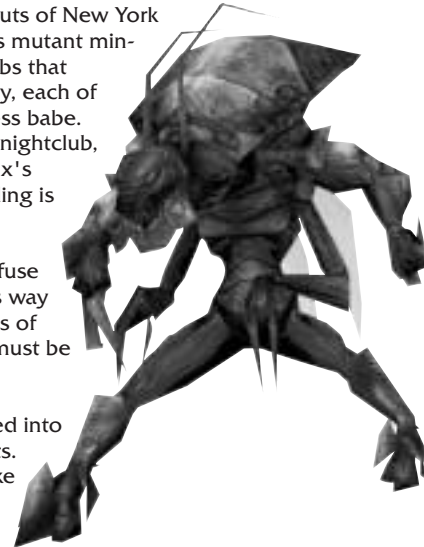
Note: You can change these settings later within the game menu options.

## OVERVIEW

Duke must travel through the ins and outs of New York City in search of Mech Morphix and his mutant minions. First, he must disarm GLOPP bombs that Morphix has hidden throughout the city, each of which is hideously attached to a helpless babe. Duke must search through buildings, a nightclub, ships and an oil rig in search of Morphix's secret GLOPP factory. The surprise ending is out of this world!

Duke needs to collect keycards and defuse bombs in each Part in order to work his way closer to the hide-out and headquarters of Mech Morphix, where the final battle must be waged to save the world.

*Duke Nukem: Manhattan Project* is divided into 8 Episodes, each with 3 distinctive Parts. Each Part has numerous Areas that Duke



must conquer. You will see the Area you are at listed on the F1 page.

The 8 Episodes are: Rooftop Rebellion, Chinatown Thriller, Metro Madness, Unholy Underworld, Fearsome Factory, Tanker Trouble, Deviant Drilling and the final out-of-this-world Episode!



## MAIN MENU

### New Game

#### Difficulty Levels

When you start a new game you can place the pointer over NEW GAME and you will see three choices: Easy - Normal - Hard.

The differences in the skill levels are based upon different monster AI, different monster hit points, and different ammo amounts available to Duke. If you can collect all Nukes during the hard skill level, a cool surprise awaits you when you choose to replay parts of the game!

Note: We highly recommend that your first game be on Easy or Normal mode.

### Saving and Naming your game

Your progress will be auto-saved for you as you move through the game. You can also save anywhere you wish by pressing the F5 key. A "Progress Saved" message will display at the top of your screen. If you die, Duke returns to the last point he was saved at, with the same health and ammo status he had at that point.

You will be prompted to name your saved game the first time you save it manually (F5 key) or after the first time you exit the game.

Note: Be careful about saving your game when Duke is jumping off a ladder or over a long expanse, as he might not be able to complete the jump if you need to reload.

To restore a saved game, press the quick load key, F9.



### Load Game

Click Load Game to start a saved game. You are given a list of games which displays the Episode and Part you are on, along with your overall game tallies of monsters, secret areas, Nukes and total play time. The skill level this game is played on is also displayed: green for Easy, orange for Medium and red for Hard. The skill level cannot be changed once it is selected.



### Play and Replay

Once you have selected a saved game, you can choose to either Play or Replay it.

**Play Button** - allows you to pick up exactly where you left off when you last ended your game.

**Replay Button** - allows you to go back and replay a Part of an Episode that you have previously completed. Click on any of the yellow nuclear symbols under the Episode number. They signify the three parts in each Episode. As you click on them, you will see a short description of that part above. Click Replay to load that Part.

Replay is perfect for going back to get those two Nukes you could not find, or to whack that last PigCop, allowing you to raise your overall score.

It is a built-in "Best Of" feature, because it records only the best scores no matter how many times you play a Part.

If you collect all 10 Nukes in a Part, the nuclear symbols for that Part will shine brighter than the others. If you want to finish the game perfectly you'd better replay each Part until you find everything!



## Options Menu

### Graphics

From here you can adjust your screen resolution, texture levels, renderer choice and other settings that will enable you to best view the game. For example, if you think the game is too dark, you can adjust the gamma levels here. The higher the resolution, the better the game will look. But it may also impede performance, depending upon the speed of your processor and the type of video card you have.

### Game

This is where you can adjust the sound effects and music in the game, turn Gore off and on, adjust the game display size, select the type of Zoom, and more.

There are two Zoom settings: Normal and Toggle. Normal allows you to zoom in and out for a quick look. Toggle allows you to lock the zoom in for as long as you want.

To use the Parental Gore Password, turn Gore Off, then type the Password you wish to use in the Gore Password field. Click Accept. To turn the Gore On, you must type in the correct Gore Password and then click Accept.

You can turn off the hints in the game, and you can turn off the game demo that runs behind the Menu.

### Controls

You can reset the default controls for both the keyboard and joystick, or just pop to the back of this booklet for a quick reference.

### Help (F1)

You can use the Help menu item, or you can press F1 at any time while playing the game. This will display several pages of Duke's actions and the Control keys that are currently assigned to the actions. Just press F1 again to close it, or use the arrows on the screen or your keyboard to cycle through the Help pages.

### Quit

To quit playing, just press the Esc key, and then select Quit. You will be prompted to make sure you really want to quit. Select Yes. If you have not yet selected a name for your game, you will be prompted to name it, or you can use Don't Save if you do not want to save that game.

## GAMEPLAY:

### Solving Problems

While Duke rolls through New York, he will be presented with problems along the way. These may range from figuring out how to open a locked door, to finding the correct combination of buttons to push in order to open a pathway ahead. But no matter what the problem he faces, Duke's as handy with his mind as he is with a gun.

### Controlling Duke

Duke moves in a 3D world, but he does have a set path he must adhere to. He can go up and down, left and right, and he can often go forward, backward and around corners, depending on his environment. Sometimes you will see an item in the background but you see no way to reach it. Don't worry, Duke will find his way back there as you progress through the game.

### HUD (Heads Up Display)

At the bottom of your display, you will see Duke's HUD. It contains all the vital information you need to keep Duke alive and fighting. From left to right you will see:



**Weapons indicator** - shows the weapon Duke is currently using as well as the other weapons he has picked up.

**Ammo indicator** - shows how much of each ammo type Duke has stored up. If you collect all 10 Nukes in a Part, Duke will be able to carry more ammo.

**Duke's EGO indicator** - EGO is what powers Duke, and this shows you just how much you have. If you get down to 25, Duke feels lousy, and the numbers will turn red - you'd better pick up some EGO or kill some enemies quick. The max amount of EGO can increase if you find all 10 Nukes in a Part.

**Keycard and Babe indicator** - shows you when you have collected the Keycard and saved the Babe on the current Part.

**Nukes** - there are 10 Nukes in each Part. Collect them all and Duke will gain bonus EGO and increase his overall EGO and Ammo capacities.

**Fuel Indicator** - shows how much fuel Duke has left for the Jetpack, Force Field or Double Damage power-ups.

There is also a Minimal HUD display if all this HUD business is hard on your eyes. Check F1 for the assigned key.

### ***Saving Babes***

Wherever Duke goes, it seems that beautiful women follow. Mech Morphix has taken advantage of this, and captured a slew of hotties and strapped them to GLOPP bombs. It's pretty obvious that Morphix doesn't know how to treat a lady.

Duke will find one Babe per Part, and must rescue her before the bomb explodes in a toxic mess. If Duke doesn't rescue the Babe, he cannot proceed to the next Part, even if he has the Keycard.

These Babes are calling for Duke to save them, and hey, if he gets a little action for his heroic efforts, all the better.

### ***Arrows/Footprints***

Green arrows and footprints will pop up when Duke nears the entrance to an alternate path or a switch. At this point, use the Up arrow key to send Duke down that path. This key will also activate switches, defuse bombs, turn on security cameras and do other things.

Because the game is 3D and Duke is not always running the same direction, the game uses the up and down arrows for all these actions, even if Duke is coming at you or going slightly sideways. You will see green arrows on your display where this is the case. After the first few corridors you go down, it will become second nature.

### ***EGO (Duke's unique health system)***

Duke's life is measured by EGO. Duke has a numerical value representing his current EGO, which is displayed in the center portion of the HUD. This value normally ranges between 0 (dead) and 100 (full). It can grow beyond 100 if the player picks up EGO boost power-ups. All forms of damage hurt Duke's EGO. Duke will start the game with his EGO at 100.

If Duke ever gets any EGO over the standard 100 figure, that amount is slowly deducted from the health score at a rate of 1 EGO point every 2 seconds.

Duke gains EGO when he kills enemies, saves Babes and when he finds power-ups and secret areas. If Duke collects all 10 of the Nukes in a Part his maximum EGO is raised 2 points.

### ***Enemies***

Duke has many evil enemies. This time around, Mech Morphix is his nemesis, but Morphix has many bad guys working for him. Some are mutants and some are mechanical. Your weapons will work differently based on which they are. There are also several classes of each enemy type, ranging from the irritating to the deadly!

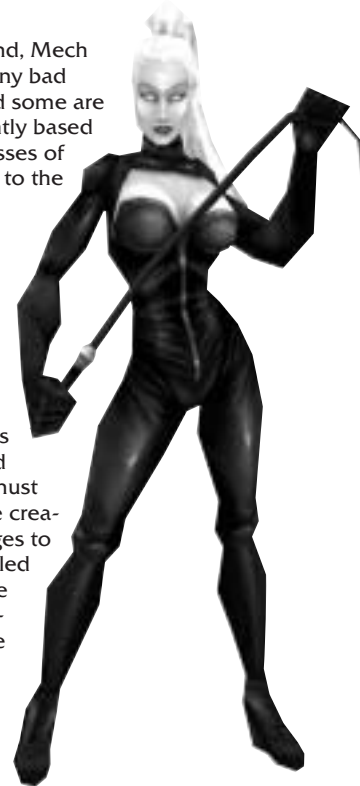
The following are the main enemy types: RoachOid, PigCop, GatorOid, FemMech, GloppOid, SecurityMech, HoverMech, and the RatOid. And of course, there is still Mech Morphix himself.

### ***Bosses***

Duke will encounter several Boss creatures as he saves Manhattan. These are supercharged monsters with supercharged powers. Duke must battle them with all his might and skill. Some creatures are major Bosses, and take several stages to kill, while some are mini-Bosses who are skilled fighters, but only take one stage. You will see the Boss's health status at the top of the display, and the object is to move the bar all the way to the left. When Duke kills the Boss, he gains a huge EGO boost!

You may be given hints on how to kill a Boss, but you will really have to learn the creature's soft spots as you go.

Note: You cannot save your game during Boss battles. That would make things just a little too convenient, and Duke doesn't need things made too easy for him.



## Weapons (Left-ALT)

Ahhh, weapons – there's nothing like the crack of a bullet ripping through the dome of a stupid PigCop. With that sentiment in mind, *Duke Nukem: Manhattan Project* is chock full of weapons:



**Golden Eagle Pistol** - Duke's signature weapon, and the one he starts out with.

**Pipe Bombs** - Small, deadly devices that pack a thunderous punch. Duke loves 'em.

**Shotgun** - Powerful blasts, but it uses more ammo than the pistol.

**Assault Rifle** - Rapid fire blows the hell out of enemies, but depletes Duke's ammo supply quickly.



**GLOPP Ray** - This awesome weapon de-mutates creatures back into their original form, where Duke can crush them under his boot.

**PRPG** - Pneumatic Rocket-Propelled Grenade Launcher. Send your Pipe Bombs rocketing across the sky and turn some mutants to chunks.

**Pulse Cannon** - Shoots bolts of electricity, and when charged up it creates a ball of lightning so destructive, it vaporizes both flesh and robotic metal on contact.

**Mighty Boot** - Duke's patented kick will knock mutants for a loop. When you're out of ammo, you've always got your Mighty Boot kick to fall back on.

There's also a rumor floating around that if you can beat the game perfectly, there's another weapon out there for the taking. But we wouldn't know anything about that.

## Ammo

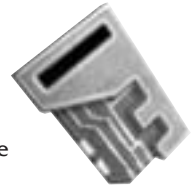
There are three types of ammo in the game: bullets, Pipe Bombs and GLOPP canisters. Bullets can be used for the Pistol, the Shotgun and the Assault Rifle, while GLOPP canisters provide the power behind the GLOPP Ray and the Pulse



Cannon. Pipe Bombs can be used by themselves, or can be inserted into the PRPG and sent flying across the sky, detonating on impact. The amount of each type of ammo Duke has is displayed in the HUD.

## Keycards/Gates

Each Episode has three major Parts to complete. To advance from one Part to the next, Duke must find a hidden Keycard. It may be sitting out, or it may be in the clutches of one of the mutants. At any rate, once Duke gets his hands on the Keycard, it's off to the color-coordinated Gate to count up his stats and move on to the next Part.



## Nukes

Each Part of the game has 10 Nuke symbols for Duke to find. Some are out in the open, some are hidden behind walls, and enemies are carrying some as well. Duke may have to work his ass off to find some of these Nukes, but the reward is well worth it.

When Duke finds all 10 Nukes in a Part, his maximum EGO gets a permanent 2-point boost, and he can carry more of each type of ammo. It also refills his ammo and health on the spot. If this is what you get for finding ten symbols in one Part, would you be willing to bet there are some especially cool rewards for finding every Nuke in the game?



## Double Damage

Scattered throughout the game are red icons that look like Duke. When he grabs one of these, he will turn red and all his weapons will do more damage for a short period. Duke can monitor how much double ass-kicking time he has left in the lower right corner of the HUD. Double Damage can also be activated if Duke's EGO goes off of the charts!

## Jetpack

In certain areas, Duke will come across a Jetpack that will help him to cross large chasms he cannot jump across, or access hard-to-reach areas. All Duke has to do is walk up to the Jetpack and he will put it on. The controls for the Jetpack are simple to use, but be careful, it is not the easiest of vehicles to maneuver. Duke must also be careful that the jet fuel doesn't run out while he's over dangerous sections, because



once it's out, it's out, baby. Duke can monitor the fuel level of the Jetpack in the lower right corner of the HUD.

If you want to deactivate the Jetpack before the fuel disappears, just press the jump key. But note, once you've deactivated it, it's gone until you find another Jetpack.

### **Secret Areas**

Secret areas are everywhere - behind walls, under the ground, behind objects, tucked away in nearly impossible-to-reach corners - they're all over the place. Most of the time, a secret area will be a place to find a Nuke, or even a Babe to rescue. Duke isn't the kind of guy to leave any stone unturned, so make sure you keep your eyes open and your finger on the Pipe Bombs. Where exactly are some secret areas? Well, we could tell you, but that wouldn't make them secret, now would it?

### **Stat Screen**

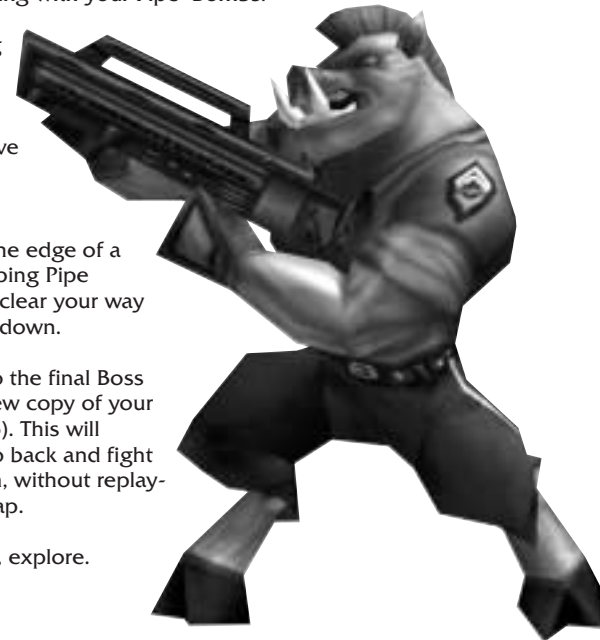
At the end of every Part, Duke will get a stat screen that will tell him the time it took to get through the Part and how many kills he recorded, Nukes he found and secrets he uncovered. The stat screen will not only let you know what you found, but also what you missed.

### **Tips**

What? You mean to tell us that you can't make your way through on your own? Well, if you want some help, it's below. Just let us know when you want those training wheels off, will ya?

- Learn how different weapons damage different enemies. Some are more effective than others, and this is a great way to save precious ammo.
- Save your game often, especially before trying tough-looking double jumps or after getting through a difficult section. Use the F5 key to quick-save, but be careful and keep an eye on Duke's EGO and try not to save unless you have enough life to get you out of a tough spot. If you end up stuck, you can always Replay the Part.
- Look for walls with subtle cracks in them. A well-placed Pipe Bomb or kick can crumble these walls, revealing secrets and ammo.
- Master the double-jump. The double-jump is key to Duke finding secret areas and getting across long expanses or up to higher areas. Do this by using the jump key twice. To get the maximum distance, the second jump must be at the apogee of the first.

- Use your Mighty Boot kick against PigCops if their back is turned to you. Again, this saves ammo. You can also jump through the air and kick-it takes practice to master, but it's deadly.
- The Pipe Bombs can be used across a far distance, and even thrown directly overhead, but you will definitely want to save many of these for sticky situations and boss fights. The trick to getting extra throwing distance with the Pipe Bomb is to press the "Z" key and then the jump key - this will give the Pipe Bomb added momentum.
- Always keep your eyes to the sky. Often Duke can climb up on items, and find some interesting and helpful items and places off the beaten paths.
- A flying kick delivers more damage than a standing kick, but is more difficult to do.
- In Episode 4, when the Queen Roach runs up to knock off the next train car, crouch and leave several Pipe Bombs at the end of the next car ready to knock her out.
- Blow up everything with your Pipe Bombs. You never know when something can be destroyed and lead Duke into a secret area or give him a cool power-up.
- Try kneeling at the edge of a ladder and dropping Pipe Bombs down to clear your way before you start down.
- Before getting to the final Boss fight, create a new copy of your game to play (F6). This will enable you to go back and fight again if you wish, without replaying the entire map.
- Explore, explore, explore.





## SUPPORT

### **Technical Support and Troubleshooting**

Having a problem getting the game to run? Having a problem with video drivers? With DirectX?

Please check the readme.txt file that gets installed with Duke, or the tech support page found at the *Duke Nukem: Manhattan Project* website ([www.DukeNukemMP.com](http://www.DukeNukemMP.com).) These have last-minute information that could not make it into this booklet.

We also recommend double-checking the system requirements at the beginning of this booklet.

### **FAQ**

**Why is my game crashing?** - The most common reason is not having the most up-to-date video and sound card drivers. Check the website of your card's manufacturer for the latest drivers. The official *Duke Nukem: Manhattan Project* website has more information on updating drivers. If you don't know what video or sound card you have, it's likely you don't have current drivers. Update, and all your games will play better.

**My sound is funky. Why?** - This first and easiest thing to try is going to Advanced in the Quick Setup, and turn either on or off Hardware 3D Sound. The next is to be sure your sound card drivers are updated.

**Why is the game so dark?** - Go into the Options and turn up the gamma a bit.

**How do I back up my saved games?** - You can make a copy of any of the saved games from the \duke\base\save folder in your DNMP installation folder.

**Why can't Duke ever make it across long jumps?** - Duke must master the double-jump, and time it perfectly to get the longest or highest jump possible to reach some areas.

**I saved a game with only 2 EGO points, and I'm in the middle of a battle. Help!** - You can REPLAY that game rather than PLAY it. You may have to battle some familiar enemies again, but that is what the Replay feature is for. Try using the F10 key.

**I used a cheat to jump to a different level, and now my game isn't saved!** - If you have decided to cheat and map-jump, it will not save your current game. Make sure you save your game (F5) before doing any cheating.

Check [www.DukeNukemMP.com](http://www.DukeNukemMP.com) for Cheats and Codes.

Cheating is not supported by Technical Support, and it might piss Duke off if you do it too often, punk.



## CREDITS FOR SUNSTORM INTERACTIVE

Producer .....	Robert Travis
Lead Programmer .....	Dan Edwards
Behavioral Programming .....	Darren Mohle
Programming.....	Chris Brooks, Mike Kraack, Dustin Russell
Prism3D Programming Support .....	Dan Edwards, Matt Gdowski, Gary McNickle, Darren Mohle
Lead Artist .....	Ryan Butts
Artists .....	Mike Buck, Jeremy Cooke, Dave Graham, Jason Smith
Art Support .....	Dave Manuel, Todd Marshall, Thomas Miller, Robert Travis
Animator.....	Richard Lico
Lead Level Design .....	Robert Travis
Level Designers .....	Jeremy Blumel, Matt Harris, Kris Stout, Chris Voss
Game Concept / Design .....	Jeremy Cooke, Dan Edwards, Darren Mohle, Robert Travis
Creature / Weapon Design .....	Ryan Butts, Todd Marshall, Jason Smith
Sound Design .....	Gary Phillips
Music.....	Darren Mohle, Loud Science
Music Contributions .....	Matthew Diffin, Gary Phillips, Justin Chornenky
Voice Talent .....	Jon St. John as 'Duke Nukem'
Additional Voices .....	Dave Manuel, Judith Peterson, Jennifer Wildes

Special thanks to **Tony Campiti**

Prism3D Engine Development and special thanks to **SCS Software**



## CREDITS FOR ARUSH ENTERTAINMENT

President / CEO .....	Jim Perkins
EVP of Product Development .....	Dave Adams
Chief Financial Officer .....	Dean Hoffman
Manager, Marketing Communications.....	Donald Case
Producer .....	Chris Boxmeyer
Artist .....	Justin Chornenky
Play Testing .....	Tiffany Kronebusch

Special thanks to **Peter Armstrong**



## CREDITS FOR 3DREALMS

Design Consultants .....	George Broussard, Scott Miller, Bryan Turner
--------------------------	--

Thanks to **The 3D Realms Staff** and **The Remedy Crew** for additional play testing

Special thanks to **Todd Replogle** and **Allen Blum** and **Terry Nagy**



## CREDITS FOR HD INTERACTIVE

Sales.....	Mike Klumper, Becky Walker
Logistics .....	Martijn Draaisma
Marketing.....	Edgar Kapp
Production .....	Vincent van Diemen



## UBI SOFT UK TECHNICAL SUPPORT PC

Please be as specific as you can be about the problem that you are experiencing and have the below details available:

- The product you are experiencing a problem with.
- The name of the manufacturer of your computer system
- The brand and speed of the processor
- How much RAM you have
- The version number of WINDOWS you are using (if you aren't sure, right-click on the my computer icon on your desktop and select 'properties')
- The manufacturer name and model number of your video card, modem, and sound card.

### Support Options

You can contact Ubi Soft Technical Support by phone. When you call, please have all of the above mentioned information ready.

Ubi Soft Technical Support: **0870 739 7670**

Hours: Monday To Friday 8.00am - 11.00pm GMT

Ubi Soft Hintline: **0906 906 0200**

Call Charged will be made at £1.50 per minute

Calls length will vary but usually lasts 3 to 4 minutes

Please ask the Bill payers permission before using this number.

### On-line Support Options

Ubi Soft offers on-line support options for software products. One of these is our website at: <http://www.ubisoft.co.uk/support/>.

If you have a specific problem that is not addressed on our site or has not been rectified by our first stage support, you can send your question to us via e-mail at: [techsupport@ubisoft.co.uk](mailto:techsupport@ubisoft.co.uk).

Mailing Address: **Ubi Soft Entertainment Ltd.**  
**Chantrey Court,**  
**Minorca Road,**  
**Weybridge,**  
**SURREY. KT13 8DU.**



# DEUTSCH



## INHALT

<b>Die Geschichte</b> .....	<b>1</b>
<b>Erste Schritte</b> .....	<b>2</b>
Systemanforderungen	2
Installation des Spiels	2
<b>Überblick</b> .....	<b>3</b>
<b>Hauptmenü</b> .....	<b>4</b>
Menü-Optionen	6
Darstellung	6
Spiel- und Soundeffekte	6
Bedienelemente	6
<b>Das Spiel</b> .....	<b>7</b>
Steuerung des Duke	7
Anzeige des Blickfelds	7
Rettung von Babes	8
Ego	8
Feinde	9
Bosse	9
Waffen	10
Atomwaffen	11
Geheime Gebiete	12
Tipps	12
<b>Support</b> .....	<b>14</b>
Technischer Support	14
Häufig gestellte Fragen	15
<b>Dank</b> .....	<b>16</b>

**ARUSH Entertainment, Sunstorm Interactive, 3D Realms und HD Interactive möchten sich bei dir bedanken, dass du Duke Nukem: Manhattan Project gekauft hast.**

*Der Beginn von Duke Nukem geht bis auf das Jahr 1991 zurück, als die heute üblichen 3D-Spiele in Echtzeit noch nicht möglich waren. Damals wurde Duke als Konsolenspiel mit Bildlauf herausgebracht, das aus der traditionellen Seitenansicht heraus gespielt wurde.*

*Manchmal ist es sinnvoll, alte Traditionen wiederzubeleben; Duke Nukem: Manhattan Project möchte dies mit den ganzen zusätzlichen Möglichkeiten heutiger 3D-Technik in Echtzeit tun. Damit werden vielleicht zum ersten Mal der Spaß und die Atmosphäre eines Konsolenspiels so perfekt mit einer modernen 3D-Darstellung verknüpft. Hoffentlich habt Ihr Spaß an dieser Mischung aus altem und neuem Duke ...*

## DIE GESCHICHTE

Duke hat eine neue Nemesis, und dieses Mal sind es keine Scumbag Aliens! Es kann sogar noch schlimmer kommen ...

Mech Morphix hat GLOPP (Gluon Liquid Omega Phased Plasma) perfektioniert - eine schleimige radioaktive Substanz, die lebende Körper bei Berührung mutieren lässt. Nachdem er seine eigenen Gefolgsleute als Versuchskarnickel eingesetzt und sie in groteske Kreaturen verwandelt hat, lässt er diesen Schlick auf die Stadt New York los. Morphix hat vor, mit dem Plasma die Welt zu erobern. (Natürlich.) Ein ausgebauten Leitungssystem dient ihm zur Herstellung und zum Transport dieser mächtigen Masse in ein geheimes Labor.

Ratten, Schaben und Alligatoren können von dem Zeug nicht genug kriegen. Immer dort, wo eine Lache mit GLOPP entsteht, kann man sicher sein, irgendein lebendiges Wesen zu sehen, das dieses Zeug hinunterschlingt und sich in ein alptraumartiges Untier verwandelt, das Morphix zu Diensten ist.

Aber GLOPP ist nicht nur mächtig, es ist ebenso unbeständig. Duke findet unterwegs Spezialwaffen, mit denen er sich die Macht dieser Masse zunutze machen und Chaos unter den durch sie mutierten Kreaturen anrichten kann. Mit diesen Waffen kann Duke seine Feinde verdampfen oder sie in ihre ursprüngliche Form zurückverwandeln. Jetzt kann er sie unter seinen starken Stiefeln problemlos zermalmen.

Morphix geht davon aus, dass ihm GLOPP dabei helfen wird, den Planeten zu unterwerfen, aber mit Dukes Waffen lässt sich der Spieß vielleicht umdrehen und Morphix' Pläne können zunichte gemacht werden!

## ERSTE SCHRITTE

### Systemanforderungen

#### Mindestanforderungen an das System (Mindestleistung der Grafik):

- Pentium® II 350 oder schneller
- 64 MB RAM (128 MB für 2000/XP)
- DirectX® 8,1-kompatible Karte 8 MB 2xAGP mit Grafikbeschleunigung oder schneller
- 300 MB freier Festplattenspeicher

#### Empfohlene Systemvoraussetzungen (mittlere Grafikleistung):

- Pentium III 500 oder schneller
- 128 MB RAM oder mehr für Windows® 9x/ME (192 MB für Win2k/XP)
- 32 MB Hardware-Grafikbeschleuniger

#### Allgemeine Voraussetzungen:

- Windows 98/ME/2000/XP
- DirectX 8,1 (mitgeliefert)
- DirectX-kompatible Soundkarte
- Unterstützung für Joysticks und Game-Controller
- Unterstützt Force Feedback
- Maus + Tastatur

### Installation des Spiels

- Die CD in das CD-Laufwerk einlegen.
- Wenn die AutoPlay-Funktion des CD-Laufwerks aktiviert ist, öffnet sich ein Menü. Hier die Schaltfläche „Install *Duke Nukem: Manhattan Project*“ anklicken und den weiteren Anweisungen folgen.
- Wenn die AutoPlay-Funktion des CD-Laufwerks deaktiviert ist, auf das Symbol Arbeitsplatz (Desktop) doppelklicken (Benutzer von WinXP verwenden die Schaltfläche Start). Auf das CD-Laufwerk doppelklicken und den Anweisungen folgen. Sollte sich nichts öffnen, die Datei „Setup.exe“ doppelklicken. Dann den Anweisungen folgen.

Anmerkung für die Benutzer von Windows 2000 und XP: Um *Duke Nukem: Manhattan Project* zu installieren, muss der Computernutzer über die Administratorrechte verfügen.

### Start und Quick Setup

Beim Start von *Duke Nukem: Manhattan Project* – entweder über das Startmenü oder über die Desktop-Verknüpfung – erscheint das Dialogfeld „Quick Setup“.



Damit lassen sich Renderer, Auflösung und Farbtiefe so einstellen, dass sie auf dem jeweiligen Computer die besten Ergebnisse liefern. Wir empfehlen eine Farbtiefe von 16 bit für die beste Leistung, da 32 bit die vierfache Menge an Arbeitsspeicher erfordert. Mit einigen Versuchen ist schnell die beste Kombination ermittelt. Jetzt nur noch die Schaltfläche SPIELEN! (PLAY!) anklicken.

Mit der Schaltfläche Advanced lassen sich noch einige Merkmale hinsichtlich Einzelheiten, Nebel und Hardware-3D-Sound verändern.

Hinweis: Diese Einstellungen lassen sich später jederzeit in den Optionen im Spielmenü verändern.

## ÜBERBLICK

Duke ist in New York City unterwegs auf der Suche nach Mech Morphix und dessen Mutanten-Gefolgschaft. Zuerst muss er die GLOPP-Bomben entschärfen, die Morphix in der gesamten Stadt versteckt hat. Dabei ist jede dieser Bomben an einem hilflosen Babe befestigt. Die Suche nach der geheimen GLOPP-Fabrik von Morphix führt Duke durch Gebäude, einen Nachtclub, Schiffe und eine Ölplattform. Das Ende ist überraschend und wirklich gewaltig!

Duke muss in jedem Teil Keycards sammeln und Bomben entschärfen, um auf seinem Weg zum Versteck und zur Zentrale von Mech Morphix voranzukommen. Hier muss er dann den Endkampf zur Rettung der Welt führen.

*Duke Nukem: Manhattan Project* unterteilt sich in acht Episoden; jede Episode wiederum besteht aus drei verschiedenen Teilen. Jeder Teil verfügt über zahlreiche Bereiche, die Duke erobern muss. Der Bereich, in dem man sich gerade befindet, wird durch Druck auf F1 aufgelistet.





Und dies sind die acht Episoden: Rebellion auf dem Dach (Rooftop Rebellion), Chinatown Thriller, Wahnsinn in der U-Bahn (Metro Madness), Ruchlose Unterwelt (Unholy Underworld), Fürchterliche Fabrik (Fearsome Factory), Ärger mit dem Tanker (Tanker Trouble), Abnormes Bohren (Deviant Drilling) und die gewaltige Abschluss-Episode!



## HAUPTMENÜ

### Neues Spiel

#### Spielebenen

Beim Start eines neuen Spiels kann man den Zeiger auf NEUES SPIEL bewegen und erhält folgende Auswahl: Leicht – Mittel – Schwer.

Die einzelnen Schwierigkeitsstufen unterscheiden sich durch die verschiedenen Monster-AI, die verschiedenen Zielpunkte der Monster und durch die unterschiedlichen Munitionsmengen, die Duke dabei zur Verfügung stehen. Wem es gelingt, auf der höchsten Schwierigkeitsstufe („Schwer“) sämtliche Atomwaffen einzusammeln, auf den wartet eine coole Überraschung, sobald er Teile des Spiels noch einmal spielt!

Hinweis: Wir empfehlen für das erste Spiel unbedingt die Schwierigkeitsstufen „Leicht“ oder „Normal“.

### Spiel speichern und benennen

Der Spielverlauf wird automatisch gespeichert, wenn man sich durch das Spiel bewegt. Durch Drücken der Taste F5 kann jederzeit eine Zwischenspeicherung erfolgen. Oben auf dem Bildschirm wird eine Bestätigung „Spielverlauf gespeichert“ angezeigt. Wenn der Spieler stirbt, kehrt Duke zu der Stelle zurück, an der zuletzt gespeichert wurde, und zwar mit dem gleichen Gesundheitsstatus und der gleichen Menge Munition, die er an dieser Stelle besaß.

Bei der ersten manuellen Speicherung (Taste F5) bzw. beim erstmaligen Beenden des Spiels wird man aufgefordert, dem gespeicherten Spiel einen Namen zu geben.

Hinweis: Vorsicht beim Speichern eines Spiels, wenn Duke gerade von einer Leiter oder über eine weite Fläche springt – eventuell kann er den Sprung bei Wiederaufnahme des Spiels nicht beenden.

Um ein gespeichertes Spiel wiederherzustellen, die Taste F9 (Schnellöffnen) drücken.



### Ein Spiel laden

Um ein gespeichertes Spiel fortzusetzen, auf „Spiel öffnen“ klicken. Es erscheint eine Liste mit den vorhandenen Spielen, von denen die jeweilige Episode und der aktuelle Teil angezeigt werden, sowie die Gesamtzahl der Monster, der geheimen Bereiche, der Atomwaffen und die Gesamtspielzeit. Auch die Schwierigkeitsstufe, mit der dieses Spiel gespielt wurde, wird angezeigt: grün für „leicht“, orange für „Normal“ und rot für „schwer“. Ist die Schwierigkeitsstufe einmal ausgewählt, lässt sie sich nicht mehr verändern.



### Spielen und Wiederspielen

Wenn ein gespeichertes Spiel ausgewählt wurde, kann man zwischen Spielen und Wiederspielen wählen.

Mit der Schaltfläche Spielen kann man das Spiel genau dort fortsetzen, wo man das letzte Mal aufgehört hat.

Mit der Schaltfläche Wiederspielen (Karte erneut spielen) kann man zurückgehen und einen Teil einer Episode, den man bereits beendet hat, noch einmal spielen. Auf ein gelbes Symbol für Atomwaffen unter der Nummer der Episode klicken. Sie stehen für die drei Teile, aus denen jeweils eine Episode besteht. Wenn man eines dieser drei Symbole anklickt, erscheint darüber eine kurze Beschreibung des jeweiligen Teils. Zum Öffnen dieses Teils „Wiederspielen“ anklicken.

„Wiederspielen“ eignet sich ausgezeichnet dazu, zurückzugehen und jene beiden Atomwaffen zu suchen, die man vorher nicht finden konnte bzw. dem PigCop einen Schlag zu versetzen und damit die Gesamtpunktzahlung aufzubessern.

Es handelt sich um die „Bestwertung“, da hier immer nur die höchste Punktzahl gewertet wird, egal, wie oft man diesen Teil spielt.

Wenn man in einem Teil sämtliche zehn Atomwaffen eingesammelt hat, erscheinen die Atomwaffen-Symbole vergleichsweise heller. Um das Spiel perfekt zu beenden, ist es empfehlenswert, den jeweiligen Teil so oft zu wiederholen, bis man alles gefunden hat!

## Menü-Optionen

### Darstellung

Hier lassen sich Bildschirmauflösung, Textur-Qualität, Renderer-Auswahl und andere Einstellungen vornehmen, die eine optimale Ansicht des Spiels ermöglichen. Wenn das Spiel beispielsweise zu dunkel erscheint, kann hier die Gamma-Korrektur erfolgen. Je höher die Auflösung, desto besser ist die Bildqualität, in der das Spiel dargestellt wird. Eine höhere Auflösung kann aber auch die Leistung beeinträchtigen, je nachdem welche Geschwindigkeit der Prozessor besitzt und welche Art Grafikkarte verwendet wird.

### Spiel- und Soundeffekte

Hier lassen sich die Soundeffekte und die Musik des Spiels einstellen, man kann Gore (Blut) ein- und ausstellen, die Darstellungsgröße des Spiels lässt sich anpassen und die Art des Zooms kann verändert werden – sowie vieles mehr.

Es gibt zwei Zoom-Einstellungen: Normal und Toggle. Bei Normal lässt sich die Darstellung vergrößern oder verkleinern, um einen kurzen Blick darauf zu werfen. Bei Toggle lässt sich die vergrößerte Darstellung so lange wie gewünscht fixieren.

Um das Gore-Zugangspasswort zu benutzen, ist Gore zuerst auszuschalten, dann ist das gewünschte Passwort in das entsprechende Feld einzugeben. Auf Bestätigen klicken. Um Gore einzuschalten, muss jetzt das richtige Passwort eingegeben werden; dann auf Bestätigen klicken.

Die Hinweise im Spiel lassen sich ausschalten; ebenso lässt sich das Demo-Programm des Spiels ausschalten, das im Hintergrund des Menüs läuft.

### Bedienelemente

Die Steuervorgaben lassen sich sowohl für die Tastatur als auch für den Joystick zurücksetzen; um eine kurze Übersicht zu erhalten, kann man aber auch ans Ende dieser Broschüre springen.

### Hilfe (F1)

Man kann das Hilfemenü verwenden oder während des Spiels jederzeit F1 drücken. Hier werden die Handlungen von Duke auf verschiedenen Seiten dargestellt, einschließlich der Steuertasten, die diesen Handlungen im jeweiligen Augenblick zugeordnet sind. Um die Hilfe zu schließen, die Taste F1 einfach noch einmal drücken. Um durch die Hilfeseiten zu blättern, die Pfeile auf dem Bildschirm bzw. auf der Tastatur verwenden.

### Beenden

Um das Spiel zu beenden, einfach die Taste Esc drücken und Beenden auswählen. Es folgt eine Eingabeaufforderung, um das Beenden des Spiels zu bestätigen. Mit

Ja bestätigen. Wurde dem Spiel noch kein Name zugeordnet, erfolgt jetzt die Aufforderung, einen Namen einzugeben. Es ist auch möglich, die Option Nicht speichern zu wählen, wenn dieses Spiel nicht gespeichert werden soll.

## DAS SPIEL:

### Problemlösung

Auf seinem Weg durch New York wird Duke mit einer Reihe von Problemen konfrontiert. Dabei kann es darum gehen, herauszufinden, wie eine verschlossene Tür geöffnet werden muss, oder er muss bestimmte Knöpfe in der richtigen Kombination drücken, um einen vor ihm befindlichen Weg freizugeben. Aber unabhängig vom jeweiligen Problem, mit dem Duke konfrontiert ist – er weiß ebenso geschickt mit seinem Verstand umzugehen wie mit seiner Waffe.

### Steuerung des Duke

Duke bewegt sich in einer 3D-Welt, allerdings hat er einen vorgegebenen Weg, an den er sich halten muss. Er kann sich nach oben und nach unten bewegen, nach links und nach rechts, er kann aber auch vorwärts, rückwärts und um Ecken herum gehen, je nachdem in welcher Umgebung er sich befindet. Manchmal taucht ein Gegenstand im Hintergrund auf, der unerreichbar scheint. Keine Sorge – Duke wird auf seinem weiteren Weg durch das Spiel auch diese Stelle wiederfinden.

### HUD (Head Up Display)

Im unteren Teil der Bildschirmanzeige erscheint das HUD von Duke. Es enthält sämtliche wichtigen Informationen, die erforderlich sind, damit Duke weiterleben und weiterkämpfen kann. Von links nach rechts sind zu sehen:



**Anzeige der Waffen** - zeigt die Waffen an, die Duke gerade benutzt, sowie die Waffen, die er eingesammelt hat.

**Anzeige der Munition** - zeigt an, über wie viel Munition von jeder Sorte Duke noch verfügt. Sobald alle zehn Atomwaffen eines Teils eingesammelt sind, ist Duke in der Lage, mehr Munition bei sich zu haben.

**Anzeige von Dukes EGO** - EGO treibt Duke an und verleiht ihm Kraft; hier wird angezeigt, wie viel er davon besitzt. Wenn die Zahl bis auf 25 sinkt, fühlt sich Duke miserabel (die Zahlen werden rot) – spätestens jetzt sollte etwas EGO dazukommen, oder es sollten einige Feinde getötet werden. Die Höchstmenge EGO steigt dann, wenn man sämtliche zehn Atomwaffen eines Teils gefunden hat.

**Anzeige für Keycards und Babes** - zeigt an, dass man im aktuellen Teil die Keycard eingesammelt und das Babe gerettet hat

**Atomwaffen** - in jedem Teil gibt es zehn Atomwaffen. Wenn alle eingesammelt sind, erhält Duke zusätzliches EGO; sein Gesamt-EGO steigt, und er verfügt über eine größere Munitionsreserve

**Treibstoffanzeige** - zeigt an, wie viel Treibstoff Duke noch für das Aufpowern mit Jetpack, Kraftfeld und Doppeltem Schaden hat.

Außerdem gibt es ein verkleinertes HUD, wenn einem die gesamten Infos zu viel sind. Über F1 ist die zugehörige Taste zu finden.

### **Rettung von Babes**

Dort, wo Duke unterwegs ist, scheinen auch immer schöne Frauen aufzutauchen. Mech Morphix macht sich dies zunutze, hat sich einige geschnappt und sie an GLOPP-Bomben befestigt. Es ist ganz offensichtlich, dass Morphix keine Ahnung davon hat, wie man mit einer Dame umgeht.

Duke findet in jedem Teil ein Babe und muss es retten, bevor die Bombe explodiert und ein tödliches Chaos verursacht. Solange Duke das Babe nicht rettet, kann er nicht mit dem nächsten Teil fortsetzen, selbst dann nicht, wenn er im Besitz der Keycard ist.

Diese Babes rufen Duke um Hilfe und wollen, dass er sie rettet - na klar, wenn er sich für seinen heldenhaften Einsatz etwas austoben kann, umso besser.

### **Pfeile/Fußspuren**

Wenn sich Duke dem Eingang zu einer Alternativroute oder einem Schalter nähert, erscheinen grüne Pfeile und Fußspuren. An dieser Stelle lässt sich Duke mit der Pfeil-nach-oben-Taste auf den entsprechenden Weg schicken. Diese Taste aktiviert außerdem Schalter, entschärft Bomben, schaltet Überwachungskameras ein und ist für andere Dinge zuständig.

Da es sich um ein 3D-Spiel handelt und Duke nicht ständig in die gleiche Richtung läuft, verwendet das Spiel für diese Handlungen die Nach-oben- und Nach-unten-Tasten, selbst dann, wenn Duke direkt auf den Spieler zukommt oder sich etwas seitwärts bewegt. Wenn dies der Fall ist, erscheinen auf der Anzeige grüne Pfeile. Nach Durchlaufen der ersten Gänge hat sich jeder Spieler damit vollkommen vertraut gemacht.

### **Ego (der einzigartige Gesundheitszustand von Duke)**

Dukes Leben wird mit EGO gemessen. Duke besitzt immer einen Zahlenwert, der sein aktuelles EGO repräsentiert. Angezeigt wird dies im Mittelteil des HUD. Dieser Wert beträgt normalerweise zwischen 0 (tot) und 100 (Anfangswert). Er kann auf über 100 steigen, wenn der Spieler das EGO mit Objekten zum Aufpowern in die Höhe treibt. Schäden jeglicher Art beeinträchtigen das EGO von Duke. Zu Beginn des Spiels beträgt das EGO von Duke 100. Sobald Duke ein EGO mit einem Wert von über 100 erreicht, verringert sich diese Zahl allmählich. Und zwar mit einer Geschwindigkeit von einem EGO-Punkt alle zwei Sekunden.

Duke erhält EGO-Punkte, wenn er Feinde tötet, Babes rettet bzw. Objekte zum Aufpowern oder geheime Gebiete findet. Wenn Duke sämtliche zehn Atomwaffen in einem Teil findet, steigt der Höchstwert seines EGO um zwei Punkte.

### **Feinde**

Duke hat zahlreiche bössartige Feinde. Derzeit ist Mech Morphix seine Nemesis; allerdings arbeiten eine ganze Reihe bössartiger Kerle für Morphix. Einige davon sind Mutanten, andere Maschinen. Je nachdem um welche Kreaturen es sich handelt, funktionieren auch die Waffen unterschiedlich. Von jedem Feindtyp gibt es darüber hinaus unterschiedliche Klassen; sie reichen von störend bis zu tödlich.

Hier sind die wichtigsten Feindtypen: RoachOid, PigCop, GatorOid, FemMech, GloppOid, SecurityMech, HoverMech und der RatOid. Und außerdem gibt es natürlich noch Mech Morphix selbst.

### **Bosse**

Duke trifft bei der Rettung von Manhattan verschiedene Boss-Kreaturen. Dabei handelt es sich um extrem kampfbereite Monster mit extremen Kräften. Duke muss sie mit allen ihm zur Verfügung stehenden Mitteln und Fähigkeiten bekämpfen. Bei einigen Kreaturen handelt es sich um Maxibosse - diese lassen sich nur in mehreren Schritten töten, andere dagegen sind Minibosse, die zwar geschickte Kämpfer sind, aber in einem Schritt getötet werden können. Der Zustand der Bosse wird oben auf der Anzeige dargestellt; Ziel ist es, den Balken ganz nach links zu bewegen. Wenn Duke den Boss tötet, powert das sein EGO gewaltig auf.

Man kann Tipps bekommen, wie ein Boss zu töten ist, sollte aber zuerst selbst beim Spielen herausfinden, wo sich die wunden Punkte der Kreaturen befinden.



Hinweis: Bei Kämpfen mit Bossen ist es nicht möglich, das Spiel zu speichern. Das würde die Sache etwas zu bequem machen, und das hat der Duke einfach nicht nötig.

### Waffen (Linke ALT-Taste)

Ahhh, Waffen – es gibt nichts Besseres als den Knall einer Kugel, die die Haube eines dummen PigCop zerreißt. Mit diesem Gedanken im Hinterkopf ist *Duke Nukem: Manhattan Project* vollgestopft mit Waffen:



**Golden Eagle Pistole** - das Markenzeichen von Duke und die Waffe, mit der er beginnt.

**Rohrbomben** - kleine, tödliche Erfindungen, die einen donnernden Schlag versetzen. Duke mag sie.

**Schrotflinte** - heftige Detonationen, sie benötigen aber mehr Munition als die Pistole.

**Sturmgewehr** - Schnellfeuer, das von den Gegnern nichts mehr übrig lässt; verbraucht aber die Munition von Duke sehr schnell.



**Anti-GLOPP-Laser** - diese schreckliche Waffe verwandelt die mutierten Kreaturen zurück in ihren Ausgangszustand; so kann Duke sie unter seinen Stiefeln zermalmen.

**PRPG (Raketenwerfer)** - druckgesteuerte Abschussanlage für raketengetriebene Granaten. Damit lassen sich Rohrbomben raketenartig in den Himmel schießen und einige Mutanten zu bloßen Klumpen verwandeln.

**Impulskanone** - damit kann man Elektrolitze verschießen; wenn sie aufgeladen ist, erzeugt sie eine Lichtkugel, die so zerstörerisch wirkt, dass sie bei Berührung sowohl Fleisch als auch das Metall der Roboter verdampft.

**Mighty Boot (Starker Stiefel)** - der Patentfußtritt von Duke schickt die Mutanten auf eine Reise durch die Luft. Sollte einmal die Munition ausgegangen sein, kann man sich immer noch auf seinen Tritt mit dem kräftigen Stiefel verlassen.

Außerdem geht das Gerücht um, dass eine weitere Waffe zur Verfügung stehen würde, wenn man das Spiel einmal voll im Griff hat. Aber darüber wissen wir nichts Genaues.

### Munition

Im Spiel gibt es drei Arten von Munition: Kugeln, Rohrbomben und GLOPP-Behälter. Kugeln können für die Pistole, die Schrotflinte und das Sturmgewehr verwendet werden, während die Glopp-Behälter für die Stärke der GLOPP-Strahlung und der



Impulskanone sorgen. Rohrbomben lassen sich ganz allein einsetzen. Aber auch die PRPG (druckgesteuerte Abschussanlage für raketengetriebene Granaten) lässt sich damit laden. Sie fliegen dann durch die Luft und explodieren beim Aufprall. Die Menge einer jeden Munitionsart von Duke wird im HUD dargestellt.

### Keycards/Durchgänge

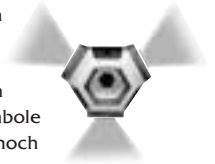
In jeder Episode sind drei Hauptteile zu durchlaufen. Um von einem zum nächsten Teil zu gelangen, muss Duke eine versteckte Keycard finden. Keycards können sich irgendwo außerhalb in der Umgebung befinden, sie können aber auch in der Gewalt eines Mutanten sein. Wenn Duke jedenfalls erst einmal die Keycard in die Hände bekommen hat, macht er sich auf den Weg zum farblich einschlägigen Durchgang, wo der entsprechende Spielstand ermittelt wird. Dann geht es mit dem nächsten Teil weiter.



### Atomwaffen

In jedem Teil des Spiels tauchen die Symbole von zehn Atomwaffen auf, die Duke finden muss. Einige von ihnen befinden sich im Freien, andere sind hinter Mauern versteckt, und wieder andere werden von Gegnern getragen. Es kann vorkommen, dass Duke endlos damit beschäftigt ist, einige dieser Atomwaffen zu finden; die Mühe lohnt sich allerdings.

Denn wenn Duke sämtliche zehn Atomwaffen eines Teils gefunden hat, steigt sein Höchst-EGO dauerhaft um zwei Punkte, und er ist in der Lage, von den einzelnen Munitionsarten jeweils mehr bei sich zu haben. Außerdem sorgt das dafür, dass seine Munition sofort an Ort und Stelle aufgefüllt wird und der Gesundheitszustand einen neuen Schub erhält. All dies wird möglich, wenn man die zehn Symbole innerhalb eines Teils findet. Aber man kann darauf wetten, dass es noch ein paar besonders coole Überraschungen gibt, wenn man die ganzen Atomwaffen im gesamten Spiel findet!



### Doppelter Schaden

Über das gesamte Spiel verstreut, finden sich rote Symbole, die genauso aussehen wie Duke. Sobald er sich eines von ihnen schnappt, verfärbt er sich rot und seine gesamten Waffen richten für eine kürzere Zeit größere Schäden an. Duke kann in der unteren rechten Ecke des HUD kontrollieren, wie viel Zeit mit doppelter Kraft ihm noch bleibt. Double Damage lässt sich ebenfalls aktivieren, wenn das EGO von Duke den normalen Wert auf der Skala überschreitet.



### Jetpack

In bestimmten Bereichen trifft Duke auf einen Jetpack, der ihn dabei unterstützt, breite Abgründe zu überwinden, über die er normalerweise nicht springen kann, bzw. ihm den Zutritt zu schwer zugänglichen Gebieten ermöglicht. Duke muss lediglich über den Jetpack laufen und schon kann er über ihn verfügen. Die Bedienelemente für den Jetpack sind einfach zu handhaben; allerdings ist Vorsicht geboten, denn es ist nicht gerade



das am einfachsten zu steuernde Fahrzeug. Duke muss auch darauf achten, dass er immer genügend Treibstoff besitzt, wenn er sich über gefährlichen Regionen befindet. Denn wenn der Treibstoff einmal aufgebraucht ist, dann ist es vorbei. Duke kann die Treibstoffmenge des Jetpacks in der unteren rechten Ecke des HUD kontrollieren.

Um den Jetpack zu deaktivieren, bevor der Treibstoff verbraucht ist, einfach die Sprung-Taste drücken. Aber Vorsicht: Wenn ein Jetpack erst einmal deaktiviert ist, lässt er sich nicht mehr benutzen. Dann muss man warten, bis man einen neuen Jetpack findet.

### **Geheime Gebiete**

Geheime Gebiete gibt es überall – hinter Mauern, in der Erde, hinter Gegenständen, versteckt in kaum zugänglichen Ecken – sie sind überall. Meist ist ein geheimes Gebiet ein Ort, wo eine Atomwaffe gefunden oder sogar ein Babe gerettet werden muss. Duke gehört nicht zu den Kerlen, die einen Bogen um bestimmte Dinge machen. Es kommt also darauf an, immer die Augen offen zu halten und den Finger am Abzug der Rohrbomben zu haben. Wo genau sind nun solche geheimen Gebiete? Man könnte das Geheimnis schon lüften, aber dann wäre es nicht mehr geheim, oder?

### **Statusanzeige**

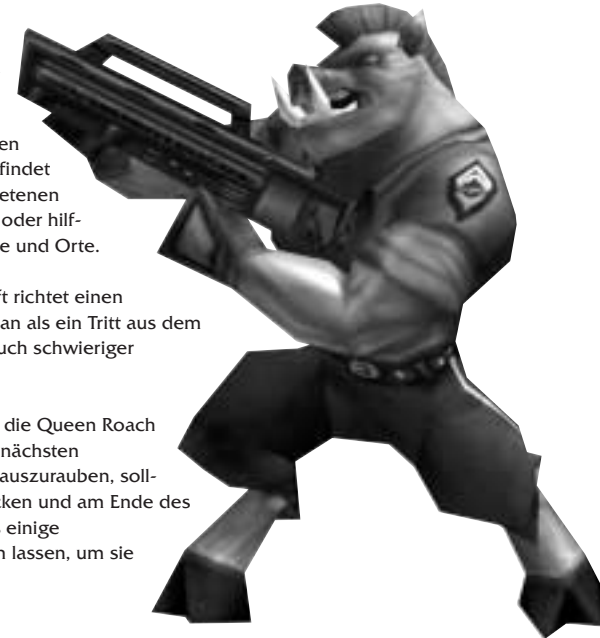
Am Ende jedes Teils erscheint die Statusanzeige von Duke, auf der angegeben ist, wie viel Zeit er für diesen Teil gebraucht hat, sowie die Anzahl der erledigten Kreaturen, der gefundenen Atomwaffen und der entdeckten Geheimnisse. Die Statusanzeige zeigt nicht nur Informationen darüber an, was erreicht wurde, sondern auch das, was noch fehlt.

### **Tipps**

Was? Willst du uns etwa weismachen, dass du nicht in der Lage bist, den Weg alleine zu schaffen? OK, wenn du etwas Hilfe brauchst, findest du sie hier. Du brauchst dann bloß zu sagen, wenn du die Unterstützung nicht mehr willst, einverstanden?

- Finde heraus, in welcher Weise verschiedene Waffen verschiedene Feinde angreifen. Einige sind wirkungsvoller als andere; dies ist die beste Art und Weise, wertvolle Munition zu sparen.
- Speichere das Spiel möglichst oft, besonders vor einem schwierigen Abschnitt. Für die Schnellspeicherung die Taste F5 verwenden. Aber Vorsicht! Immer Dukes EGO im Auge behalten; keine Speicherversuche, wenn Duke zu wenig Leben besitzt, um aus der brenzligen Situation rauszukommen. Wenn's nicht mehr weitergeht, gibt es immer noch die Möglichkeit den jeweiligen Teil noch einmal zu wiederholen.

- Es ist wichtig, immer auf Wände mit feinen Rissen zu achten. Eine sauber platzierte Rohrbombe oder ein gezielter Tritt können diese Wände zerstören und dabei Geheimnisse und Munition zum Vorschein bringen.
- Versuche, den Doppelsprung zu beherrschen. Der Doppelsprung ist extrem wichtig für Duke, wenn er geheime Gebiete finden, weite Abgründe überwinden oder zu höher gelegenen Gebieten gelangen will. Der Doppelsprung wird durch doppeltes Drücken der Sprung-Taste ausgelöst. Um die weiteste Entfernung zu erreichen, muss der zweite Sprung genau am Höhepunkt des ersten Sprungs ansetzen.
- Verwende bei PigCops den Fußtritt mit dem starken Stiefel, wenn sie dir ihren Rücken zuwenden. Noch einmal: Das spart Munition. Man kann auch in die Luft springen und mit dem Fuß treten. Das erfordert zwar einige Übung, aber es ist tödlich.
- Die Rohrbomben lassen sich bei größeren Entfernungen einsetzen und können sogar unmittelbar abgeworfen werden. Aber es ist ganz bestimmt besser, eine große Anzahl für brenzlige Situationen und für Kämpfe mit Bossen aufzuheben. Der Trick, mit dem man die Rohrbomben noch weiter werfen kann, besteht darin, erst die Z-Taste und dann die Sprung-Taste zu drücken. Damit bekommt die Bombe einen zusätzlichen Impuls.
- Behalte immer den Himmel im Auge. Oft kann Duke auf irgendwelchen Teilen hinaufklettern und findet abseits der ausgetretenen Wege interessante oder hilfreiche Gegenstände und Orte.
- Ein Tritt aus der Luft richtet einen größeren Schaden an als ein Tritt aus dem Stand, aber er ist auch schwieriger auszuführen.
- Wenn in Episode 4 die Queen Roach wegrennt, um den nächsten Eisenbahnwaggon auszurauben, solltest du dich hinhocken und am Ende des nächsten Waggonen einige Rohrbomben liegen lassen, um sie auszuschalten.



- Spreng alles mit deinen Rohrbomben in die Luft. Man weiß nie, ob nicht Duke durch eine solche Zerstörung in einen geheimen Bereich geführt wird oder irgendetwas Cooles zum Aufpowern findet.
- Versuche, dich oben auf einer Leiter niederzuknien und Rohrbomben abzuwerfen, damit der Weg vor dem Hinabsteigen frei ist.
- Vor Beginn des abschließenden Boss-Kampfes sollte das aktuelle Spiel noch einmal unter einem anderen Namen gespeichert werden (F6). Dann kann man – wenn man möchte – zurückgehen und diesen Teil noch einmal spielen, ohne das gesamte Spiel zu wiederholen.
- Immer nach der Devise: Alles erkunden und ausprobieren!

## SUPPORT

### Technischer Support und Fehlersuche

Ein Problem, das Spiel zum Laufen zu bekommen? Ein Problem mit den Grafiktreibern? Mit DirectX?

Wir empfehlen, am besten zuerst die Datei readme.txt zu lesen, die mit Duke installiert wird, oder auf die Seite für den technischen Support zu gehen, die bei *Duke Nukem: Manhattan Project* im Internet zu finden ist ([www.DukeNukemMP.com](http://www.DukeNukemMP.com)). Hier gibt es die neuesten Informationen, die noch nicht in der Broschüre stehen.

Wichtig wäre auch, noch einmal die Systemanforderungen, die zu Beginn dieser Broschüre angegeben sind, genau zu überprüfen.



## Häufig gestellte Fragen

**Warum stürzt mein Spiel ab?** - Die häufigste Ursache dafür sind die Treiber für die Grafik- und die Soundkarte, die nicht mehr auf dem neuesten Stand sind. Auf der Internet-Seite des jeweiligen Herstellers sind die neuesten Treiber zu finden. Im offiziellen Internet-Auftritt von *Duke Nukem: Manhattan Project* gibt es weitere Informationen zur Aktualisierung von Treibern. Wer nicht weiß, welche Grafik- bzw. Soundkarte er besitzt, hat höchstwahrscheinlich auch nicht die aktuellen Treiber. Nach der Aktualisierung werden sich alle Spiele noch besser spielen lassen.

**Der Klang ist irgendwie merkwürdig. Warum?** - Das Einfachste wäre, zuerst bei „Quick Setup“ zu „Advanced“ (Erweitert) zu gehen und den Hardware-3D-Sound ein- bzw. auszuschalten. Als nächstes sollte überprüft werden, ob die Treiber der Soundkarte aktualisiert sind.

**Warum erscheint das Spiel so dunkel?** - Unter „Optionen“ befindet sich die Einstellung für den Gamma-Wert. Diesen Wert etwas erhöhen.

**Wie kann ich von meinen gespeicherten Spielen Sicherungskopien erstellen?** -

Eine (Sicherungs-)Kopie lässt sich von jedem Spiel erstellen. Die Spiele sind im Installationsverzeichnis von DNMP unter \duke\base\save gespeichert.

**Warum schafft Duke niemals lange Sprünge?** - Duke muss den Doppelsprung beherrschen. Dabei kommt es auf ein perfektes Timing an, um mit dem längsten oder höchsten Sprung bestimmte Gegenden zu erreichen.

**Ich habe das Spiel mit nur 2 EGO-Punkten gespeichert und befinde mich mitten in einem Kampf. Hilfe!** - Es ist besser das Spiel mit WIEDERSPIELEN noch einmal zu

wiederholen, anstatt mit SPIELEN fortzusetzen. Unter Umständen muss man einige bekannte Feinde noch einmal bekämpfen, aber genau dafür ist die Option „Wiederspielen“ ja da. Versuch's mit der Taste F10.

**Ich habe immer einen Cheat benutzt, um auf die nächste Ebene zu gelangen, und jetzt wird mein Spiel nicht gespeichert** - Wenn man mit einem Cheat zwischen den

Ebenen springt, wird das laufende Spiel nicht gespeichert. Du solltest das Spiel unbedingt speichern (F5), bevor du einen Cheat benutzt.

Cheats und Codes gibts auf der Seite [www.DukeNukemMP.com](http://www.DukeNukemMP.com)

Cheats werden vom technischen Support nicht unterstützt. Und es würde Duke auch ziemlich anöden, wenn man sie zu oft benutzt.

## CREDITS FOR SUNSTORM INTERACTIVE

Producer .....	Robert Travis
Lead Programmer .....	Dan Edwards
Behavioral Programming .....	Darren Mohle
Programming.....	Chris Brooks, Mike Kraack, Dustin Russell
Prism3D Programming Support .....	Dan Edwards, Matt Gdowski, Gary McNickle, Darren Mohle
Lead Artist .....	Ryan Butts
Artists .....	Mike Buck, Jeremy Cooke, Dave Graham, Jason Smith
Art Support .....	Dave Manuel, Todd Marshall, Thomas Miller, Robert Travis
Animator.....	Richard Lico
Lead Level Design .....	Robert Travis
Level Designers .....	Jeremy Blumel, Matt Harris, Kris Stout, Chris Voss
Game Concept / Design .....	Jeremy Cooke, Dan Edwards, Darren Mohle, Robert Travis
Creature / Weapon Design .....	Ryan Butts, Todd Marshall, Jason Smith
Sound Design .....	Gary Phillips
Music.....	Darren Mohle, Loud Science
Music Contributions .....	Matthew Diffin, Gary Phillips, Justin Chornenky
Voice Talent .....	Jon St. John as 'Duke Nukem'
Additional Voices .....	Dave Manuel, Judith Peterson, Jennifer Wildes

Special thanks to **Tony Campiti**

Prism3D Engine Development and special thanks to **SCS Software**



## CREDITS FOR ARUSH ENTERTAINMENT

President / CEO .....	Jim Perkins
EVP of Product Development .....	Dave Adams
Chief Financial Officer .....	Dean Hoffman
Manager, Marketing Communications.....	Donald Case
Producer .....	Chris Boxmeyer
Artist .....	Justin Chornenky
Play Testing .....	Tiffany Kronebusch

Special thanks to **Peter Armstrong**



## CREDITS FOR 3DREALMS

Design Consultants .....	George Broussard, Scott Miller, Bryan Turner
--------------------------	--

Thanks to **The 3D Realms Staff** and **The Remedy Crew** for additional play testing

Special thanks to **Todd Replogle** and **Allen Blum** and **Terry Nagy**



## CREDITS FOR HD INTERACTIVE

Sales.....	Mike Klumper, Becky Walker
Logistics .....	Martijn Draaisma
Marketing.....	Edgar Kapp
Production .....	Vincent van Diemen



## Ubi Soft Kundendienst

**Service rund um die Uhr.** Wir haben für Sie 24 Stunden täglich, an sieben Tagen der Woche geöffnet. Besuchen Sie uns im Internet unter: <http://www.ubisoft.de/bv/support/>

Bitte überprüfen Sie auf unseren SUPPORT -Seiten die Sektion F.A.Q. (Frequently Asked Questions = häufig gestellte Fragen) Die Antwort auf Ihre Frage ist dort vielleicht schon zu finden. Sollten Sie nicht fündig werden, können Sie unser HOTLINE-FORMULAR nutzen um uns Ihre Anfrage per E-Mail zu senden.

**Bei allen technischen Fragen** (Installation, etc.) hilft Ihnen gerne unser technisches Support-Team. Es steht Ihnen von Mo-Fr von 9:00 - 19:00 Uhr unter folgender Nummer zur Verfügung: **01805 - 554938 (0,12 Euro/ Minute)**

Natürlich sollten Sie sich bei Ihrem Anruf möglichst in der Nähe Ihres Computers aufhalten.

Um eine schnellstmögliche Bearbeitung zu ermöglichen bitten wir Sie folgende Angaben bereitzuhalten:

- Kompletter Name des Produkts.
- Falls vorhanden, genaue Fehlermeldung und eine kurze Beschreibung des Problems.
- Prozessorgeschwindigkeit und -hersteller.
- Größe des Arbeitsspeichers.
- Hersteller/Typ/Firmware des CD-ROM - oder DVD-Laufwerks.
- Hersteller/Typ der Soundkarte .
- Hersteller/Typ der Grafik- und 3D Beschleunigerkarte.
- Betriebssystem.

### Bevor Sie sich an den Technischen Kundendienst wenden:

Die AKTUELLSTEN Informationen zum Produkt finden Sie in der Datei "Readme.txt" auf Ihrer Spiel CD-ROM.

Sollten Sie technische Probleme mit dem Produkt haben, überprüfen Sie bitte zuerst, ob Ihr Computer die angegebenen Systemanforderungen des Produkts erfüllt. Alle hierzu erforderlichen Informationen entnehmen Sie bitte den SYSTEMVORAUSSETZUNGEN auf der Originalverpackung. Achten Sie insbesondere darauf, dass Sie ein Betriebssystem verwenden, das mit dem Produkt kompatibel ist.

**Tips und Tricks** - Sie kommen an einer bestimmten Stelle im Spiel nicht weiter? Unsere Tipps und Tricks-Spiele-Hotline steht Ihnen täglich von 8:00 - 24:00 Uhr unter folgender Nummer zur Verfügung: **0190 - 88241210 (1,86 Euro/ Minute)**

Bitte schicken Sie nie unaufgefordert Produkte und/oder Programme ein. Nehmen Sie bitte immer erst Kontakt mit uns auf, um eine schnellstmögliche Bearbeitung zu gewährleisten.

Ihr Ubi Soft Team







## TASTATUR KEYBOARD

## SPIELHANDLUNG GAME ACTION

## JOYSTICK JOYSTICK

Esc	Pause/Menüs/Abbrechen	
Esc	Pause/Menus/Cancel	
F1	Kontexthilfe im Spiel	
F1	In-game Help	
F5	Schnellspeicherung	
F5	Quick Save	
F9	Schnellöffnen	
F9	Quick Load	
F10	Aktuellen Teil noch einmal spielen (Replay)	
F10	Replay Current Part	
F11	Screenshot	
F11	Take Screen Shot	
=	HUD volle Größe	
=	Full Game HUD	
-	HUD geringste Größe	
-	Minimal Game HUD	
Z	Rohrbomben werfen/explodieren lassen	Joy 4
Z	Throw/Detonate Pipe Bombs	Joy 4
X	Bildausschnitt vergrößern	Joy 5
X	Zoom In	Joy 5
Linke Strg-Taste + Richtungstasten	Blickrichtung	Joy 6 + Richtung
Right CTRL + Dir	Look in Direction	Joy 6 + Dir
Zahlenfeld1	Vorhergehende Waffe	
Numpad1	Previous Weapon	
Zahlenfeld2	Nächste Waffe	
Numpad2	Next Weapon	
Linke ALT-Taste	Mit der Waffe schießen	Joy 2
Left ALT	Fire Weapon	Joy 2
Pfeil nach unten	Hinhocken	Joy nach unten
Down Arrow	Crouch	Joy Down
Pfeil nach links	nach links bewegen	Joy links
Left Arrow	Move Left	Joy Left
Pfeil nach rechts	nach rechts bewegen	Joy rechts
Right Arrow	Move Right	Joy Right
Linke Strg-Taste	Springen/Jetpack beenden	Joy 1
Left CTRL	Jump/Jetpack Release	Joy 1
Linke Strg-Taste + Linke Strg-Taste	Doppelsprung mit zusätzlicher Höhe	Joy 1 + Joy 1
Left CTRL+Left CTRL Double	Jump for extra height	Joy 1 + Joy 1
Leertaste	Treten/Zermalmen	Joy 3
Space Bar	Kick/Crush	Joy 3
Laufen + Leertaste	Gleitender Tritt	Laufen + Joy 3
Run+Space Bar	Sliding Kick	Run + Joy 3
Pfeil nach oben	Nach oben bewegen/Schalter aktivieren	Joy nach oben
Up Arrow	Move Up/Activate Switch	Joy Up
Pfeil nach unten	Nach unten bewegen	Joy nach unten
Down Arrow	Move Down	Joy Down
Automatisch	Seil/Rohr ergreifen	
Automatic	Grab Rope/Pipe	