

# Mr The Killer

## THE 3D ADVENTURE OF A BLACK DRESSED AUTISTIC HITMAN

### SOMMAIRE :

#### I - Présentation (p1)

#### II - Infos Techniques

- > Compatibilité (p1)
- > Installation (p2)
- > Problèmes Connus (p2)

#### III - Infos Pratiques

- > Contrôles (p3)
- > Contact & Crédits (p4)

### I - PRESENTATION :

"*Mr The Killer*" est un **FPS** rétro muni d'une très légère dimension RPG. Vous y incarnez le personnage de "Le Tueur" : un tueur à gage autiste et déguisé en la Mort.

Votre bateau a coulé et le courant marin vous a entraîné sur les rivages voisins. Ceux-ci s'avèrent, hélas, être ceux d'un pays où vous êtes recherché pour des méfaits passés. Vous devrez faire preuve de courage, d'habileté et d'une sacrée dose de culot pour vous sortir de ce mauvais pas ; pour réussir à mener Le Tueur par-delà la frontière ; vers un pays où il pourra échapper à ses poursuivants.



Ce titre est inclus dans la série des "*Le Tueur*", à ce jour une trilogie de jeux en 2D édités par le biais du logiciel **RPG Maker XP** (série disponible sur [www.le-tueur.com](http://www.le-tueur.com)). Les événements de "*Mr The Killer*" ont lieu directement après ceux de la fin de "*Le Tueur 3*".

"*MTK*" s'inscrit dans la saga en tant que "*Le Tueur 3.5*", aussi nommé "*Le Tueur 3D*". Il n'est pas indispensable d'avoir joué aux opus précédents pour apprécier ce nouvel épisode ; tout au plus manquerez-vous quelques références ;)

### II – INFOS TECHNIQUES :

#### COMPATIBILITÉ :



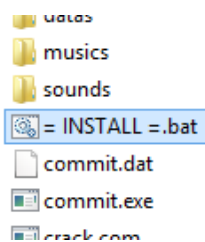
"*Mr The Killer*" est pour l'instant uniquement compatible sur **Windows**, sur les versions **64 bits**. J'espère pouvoir fournir une version **Mac** et **Linux** dans l'avenir.

Le jeu est bâti grâce au moteur 3D du jeu sorti en 1996 par **3D Realms** : le légendaire "*Duke Nukem 3D*". Comme à l'époque, l'image est calibrée en 256 couleurs.

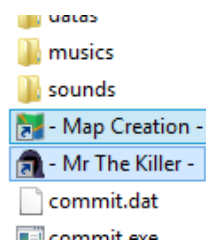
La compatibilité sur les PC modernes est assurée par la machine virtuelle **EDuke32**.

**NB** : une version française des objectifs de missions se trouve dans le dossier "*datas*".

## INSTALLATION :



Décompressez le fichier "**Mr The Killer.zip**" directement dans "**C:**", de façon à obtenir le chemin "**C:\Mr The Killer**". Ensuite, ouvrez le dossier résultant et lancez le fichier "**= INSTALL =.bat**" pour terminer l'installation. Cela sera signifié par l'apparition de deux raccourcis, comme ci à droite. Ces derniers seront également présents sur votre Bureau et dans un dossier "**Programmes\Mr The Killer**" dans le Menu Démarrer.



Enfin, au lancement du jeu, vous pourrez sélectionner la résolution d'écran qui vous semblera adéquate. Le résultat idéal est d'obtenir l'image en 16/9 en jeu (le Menu Principal a tendance à rester en 4:3). Je recommande **1024x768**.



Si vous souhaitez installer dans un **autre dossier**, vous devrez alors lancer le jeu avec "**eduke32.exe**", par le biais de "**game\_launcher.bat**". Ceci parce que le batch "**= INSTALL =.bat**" est conçu pour fonctionner dans "**C:**", il ne pourra donc pas vous créer les accès prévus si le dossier du jeu se trouve ailleurs.

## PROBLÈMES CONNUS :

Il arrive que survienne l'une ou l'autre interférence née de la collaboration entre **DUKE3D.EXE** et **EDUKE32**. Voici celles que j'ai rencontrées et que je n'ai, hélas, pas pu solutionner :

**1** – Lors d'une sauvegarde (**F2**) effectuée en cours de partie dans un lieu où est jouée une ambiance sonore. Lorsque vous fermerez le menu de sauvegarde et reviendrez en jeu, il arrivera parfois que cette manipulation ait interrompu ledit son d'ambiance.

Si cela se produit, vous pourrez, si vous le souhaitez, le retrouver en loadant (**F3**) la partie que vous venez de sauvegarder. Dans certains cas, il est aussi possible d'y arriver en s'éloignant hors de la zone de portée du son, puis d'y re-pénétrer pour qu'il soit à nouveau audible.

**2** – La musique du menu principale est jouée au démarrage et après la fin d'un épisode ; mais elle ne l'est pas si l'on abandonne la partie en cours (**END GAME**).

Toutes mes excuses pour ces désagréments.

### III – INFOS PRATIQUES :

#### CONTRÔLES :

Le jeu est contrôlé à l'aide du clavier et de la souris. À son lancement, **EDuke32** fera automatiquement passer votre clavier en mode **QWERTY US** durant son temps d'activité. Les touches mentionnées ci-dessous sont indiquées en fonction, vous pourrez cependant les situer aisément grâce au schéma en bas de page.

MOVEMENT :		
UP	:	go forward
DOWN	:	go back
LEFT	:	strafe left
RIGHT	:	strafe right
// ?	:	jump
RIGHT SHIFT	:	crouch
BACKSPACE	:	about-face

MOUSE :		
DIRECTION	:	sight control
LEFT	:	fire
RIGHT	:	use/open
SCROLL WHEEL	:	change weapon

ACTIONS :		
SPACE	:	use/open
J	:	use/stop Jam Super Soda
M	:	draw from the Meal Box
I	:	crosshair on/off
O / Ins	:	look left
. / Del	:	look right
RIGHT CTRL	:	fire
Tab	:	display the map

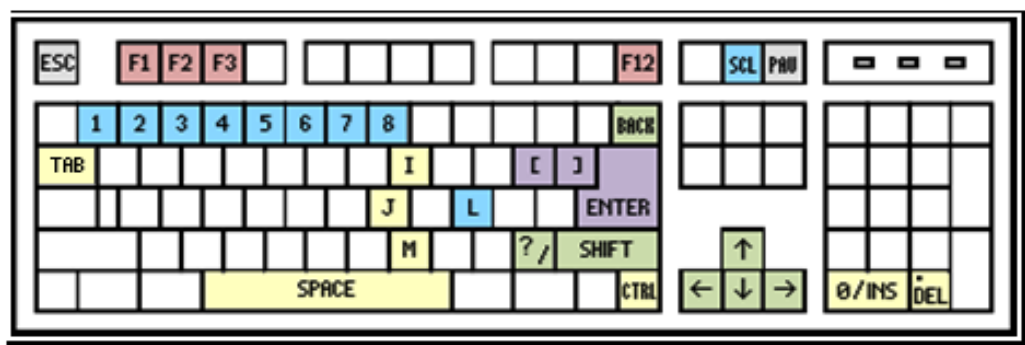
WEAPONS :		
1, L	:	knife
2	:	pistol
3	:	rifle
4	:	machine gun
5	:	rocket launcher
6	:	eco-flamethrower
7	:	land mines
8	:	mutoleculator
SCROLL LOCK	:	holster weapon

INVENTORY :		
[ . ]	:	select item
ENTER	:	use selected item

FUNCTIONS :		
F1	:	help
F2	:	save game
F3	:	load game
F12	:	screenshot (PNG)

The **ESC** key opens the main menu and serves as **RETURN** when traveling through the menus.

The **PAUSE** key can be used.



## CONTACT ET CRÉDITS :

**Un jeu réalisé par Seb Luca :** univers, scénario, musiques et programmation additionnelle.

Les **graphismes** sont également signés par **Seb Luca**.

Sauf ces quelques exceptions :

waterbubble (661)  (source : Duke3D)	watersplash (1380)  (source : Duke3D)	explosion2 (1890)  (source : Web)	burning (2270)  (source : Web)	crosshair (2523)  (source : Duke3D)
---	--	--	---	--

## Doublage :

**Merween** : *la femme scientifique, la pique-niqueuse, femmes civiles (citoyenne 1+2+3+5), les caissières.*

**Likali** : *la jeune fille, la femme malade, la vieille dame.*

**Richoult** : *hommes civils (citoyen 1+3, son 1a).*

**Appolo** : *hommes civils (citoyen 1+3, son 1b).*

**Xzimnut** : *hommes civils (citoyen 2+4, son 2a).*

**Angor de Redjak** : *hommes civils (citoyen 2+4+5, son 2b).*

**Voix de synthèse** : *robots de sécurité et le juge.*

**Bruitages** : *les moustiques et les infirmières.*

**Seb Luca** : *Le Tueur ... et tous les personnages parlants restant (y compris le cloporte).*

## Remerciements :

3D Realms, le wiki d'Eduke32, Paul B, aux acteurs participant et aux followers :D Ainsi qu'à Delta, Mark, Micky C, Player Lin et zykov eddy de *Duke4* pour leurs conseils.

## Liens/Contact :

**SITE WEB :** [www.mrthekiller.com](http://www.mrthekiller.com)

**PAGE FACEBOOK :** <https://www.facebook.com/bdaletueur>

**Pour toute question ou remarque :** [seb.luca productions@gmail.com](mailto:seb.luca productions@gmail.com)