

MANUEL D'UTILISATION

QUAKE II

Scanné par Mumu88

<http://www.emulation64.fr>

Produit par



Développé par

RASTER
PRODUCTIONS

Publié par

ACTIVISION

NINTENDO 64



Emulation64.fr



SOMMAIRE

- | | |
|-----------|---------------------------------------|
| 2 | Démarrage |
| 4 | Commandes de jeu |
| 6 | L'histoire |
| 7 | Menu principal |
| 13 | Options |
| 16 | Options de pause |
| 17 | Chargement (des parties sauvegardées) |
| 18 | Mots de passe |
| 19 | Les règles de base |
| 20 | Statut du joueur |
| 21 | Se déplacer |
| 22 | Dangers de l'environnement |
| 23 | Sortir d'une carte et l'enregistrer |
| 24 | Arsenal |
| 26 | Réserves militaires |
| 28 | L'ennemi |
| 31 | Crédits |
| 32 | Support clients |
| 32 | Contrat de licence produit |



DÉMARRAGE

Connecter la manette Nintendo® 64



Pour jouer à *Quake II*, connectez une manette à la prise de connexion 1 située sur le devant la console.

Si vous modifiez la connexion en cours de partie, vous devrez éteindre la console (OFF) pour activer la nouvelle connexion.

Rumble Pak™/Controller Pak (Cartouche de sauvegarde)

Le jeu *Quake II* est compatible avec l'accessoire Rumble Pak. Avant de l'utiliser, veuillez lire attentivement le manuel d'instructions du Rumble Pak.

Chaque fois que vous commencerez une partie, le système vous demandera d'insérer votre Rumble Pak. Si vous n'utilisez pas de Rumble Pak, sélectionnez "Do Not Use" Pak (Ne pas utiliser de cartouche) et le jeu débutera normalement sans cet accessoire. **RAPPEL : activez votre Rumble Pak et votre Cartouche de sauvegarde lorsque le système vous le demande.**

Cartouche d'extension de la N64

Ce jeu est compatible avec la Cartouche d'Extension de la N64. Avant d'utiliser la Cartouche d'Extension de la N64, veuillez lire attentivement le Manuel d'Instructions de la N64 ; il contient des renseignements importants concernant la sécurité et l'utilisation de cet accessoire. **Quake II détectera automatiquement une Cartouche d'Extension correctement installée et activera les caractéristiques supplémentaires.**



DÉMARRAGE

Fonctionnement du stick multidirectionnel

Le Stick Multidirectionnel Nintendo 64 utilise un système analogique pour lire les angles et les directions des déplacements. Ce système offre un contrôle dont la subtilité dépasse de loin celle d'une Manette Multidirectionnelle conventionnelle.

Lorsque vous allumez votre Console (ON), vérifiez que le stick est bien sur la position neutre.



Si le Stick n'est pas sur la position neutre et qu'il est penché (comme indiqué sur l'illustration de gauche) au moment de la mise sous tension, cette position devient la position neutre utilisée par le système. Or, les jeux contrôlés à l'aide du Stick ne peuvent pas fonctionner correctement dans ces conditions.



Pour rétablir la position neutre après avoir débuté un jeu, lâchez le Stick Multidirectionnel pour qu'il reprenne sa position centrale (comme indiqué sur l'illustration de gauche), puis appuyez sur le bouton START tout en maintenant les boutons L et R enfoncés.

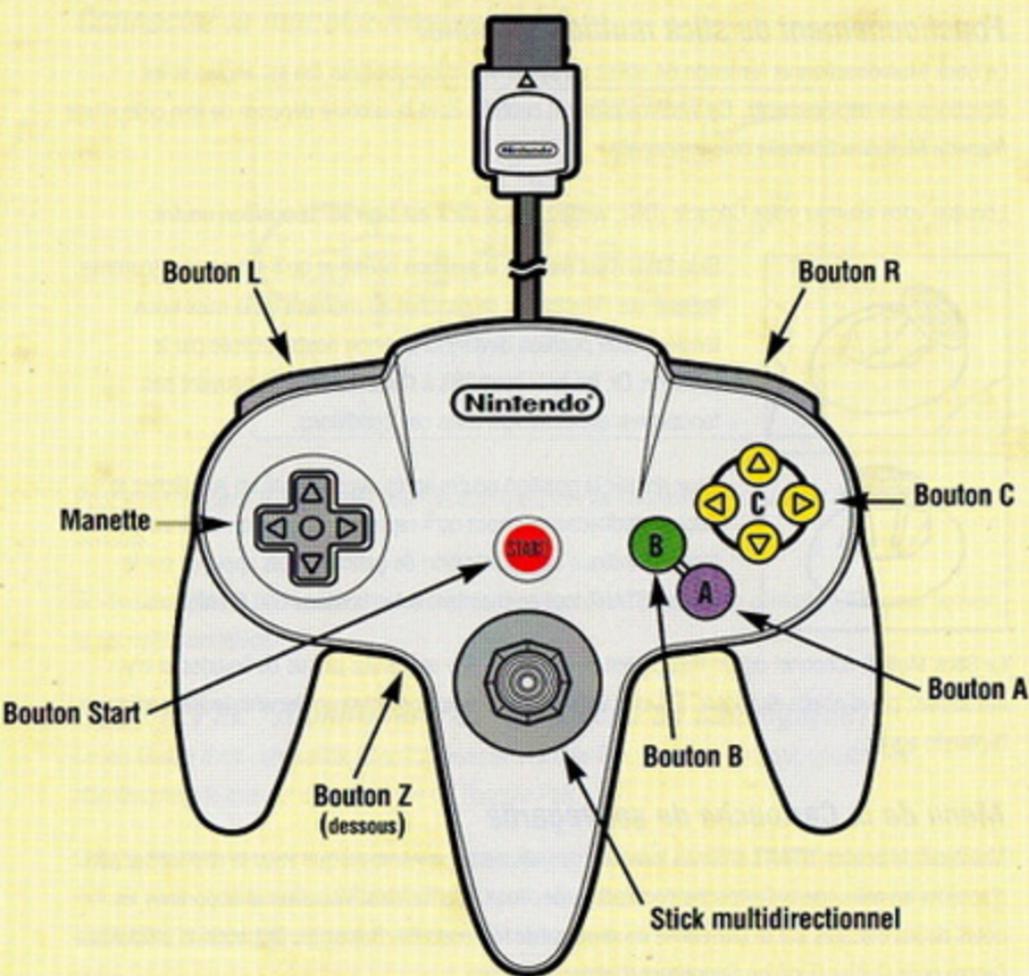
Le Stick Multidirectionnel est un instrument de précision. N'y renversez jamais de liquides et n'y introduisez pas d'objets étrangers. Si vous avez besoin d'aide, contactez un Service de Réparation Nintendo agréé.

Menu de la Cartouche de sauvegarde

Maintenez le bouton **START** enfoncé lorsque vous allumez la console ou que vous la réinitialisez afin d'accéder au menu de la Cartouche de sauvegarde. Vous pourrez ainsi visualiser et supprimer les notes de jeu inscrites sur la Cartouche de sauvegarde Nintendo 64. Suivez les instructions affichées à l'écran pour Quitter (Exit) ou Supprimer (Delete) des notes.



COMMANDES DE JEU

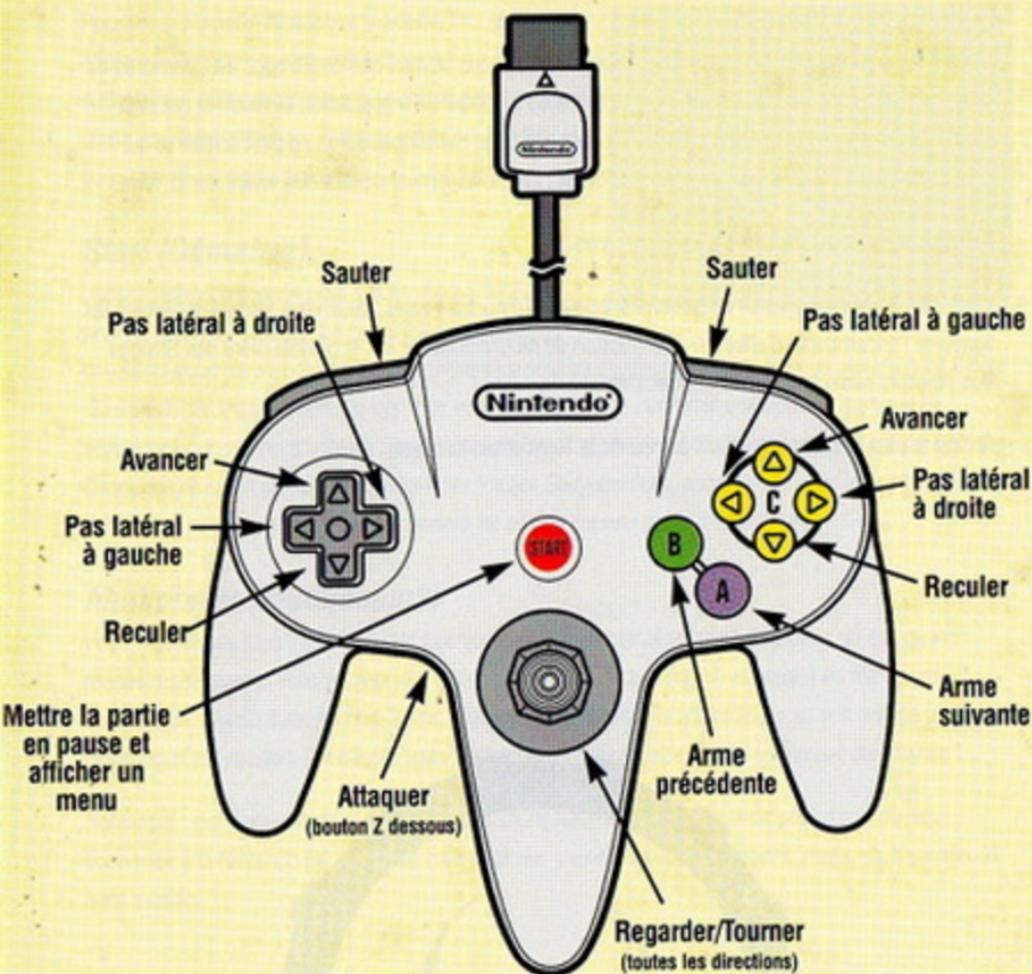


Sélections des menus

- **Manette directionnelle** ou **Stick Multidirectionnel** vers le **Haut**, vers le **Bas**, à **Gauche** ou à **Droite** pour mettre les options en surbrillance.
- Appuyez sur le bouton **A** pour sélectionner une option.
- Appuyez sur le bouton **B** pour accéder au menu précédent.

Appuyez sur **START** en cours de partie pour mettre le jeu en pause et accéder au menu des Options (voir Options, page 13).

COMMANDES DE JEU



Le diagramme ci-dessus présente la configuration par défaut de la manette de jeu de *Quake II*. Vous pouvez choisir une des cinq autres configurations disponibles ou modifier une configuration à votre guise. Pour obtenir des instructions plus détaillées, veuillez consulter le paragraphe Configuration de la manette, page 14.



L'HISTOIRE

Malgré les rapports peu détaillés des services secrets, nous savons que les Stroggs, les membres de cette formidable race cybernétique, sont déterminés à conquérir la population terrestre et ont déjà lancé des attaques contre notre planète. Ce sont des êtres maléfiques qu'on ne peut arrêter et qui sont prêts à tout pour réaliser leur plan insidieux : l'anéantissement de tout être vivant sur la Terre.

Cependant, la Terre a également un plan : vous.

Vous êtes un Marine spatial. Opérations spéciales ; l'élite des Forces. Vous vous retrouvez derrière les lignes de l'ennemi, afin d'effectuer une mission de reconnaissance sur la planète mère des Stroggs. Vos objectifs sont clairs : vous infiltrer. Détruire. Survivre !

Arrêter le plan des Stroggs visant à anéantir la Terre et ses habitants.





MENU PRINCIPAL

Poussez la **Manette Multidirectionnelle** vers le **Haut** ou vers le **Bas** pour mettre votre choix en surbrillance, puis appuyez sur le bouton **A** pour confirmer votre sélection. Appuyez sur le bouton **B** pour revenir au menu précédent.

Start (Démarrer)

Utilisez cette commande pour lancer une partie à un seul ou plusieurs joueurs. Le menu Mode s'affiche ensuite et vous permet de choisir une partie à un seul ou plusieurs joueurs. Si vous sélectionnez Single (Simple) à partir de ce menu, le système vous demandera de démarrer une nouvelle partie et de sélectionner un niveau d'adresse (voir Règles de base, page 19) ou de charger une partie à partir d'une Cartouche de sauvegarde (voir Charger des Parties Sauvegardées, page 17). Si vous avez choisi Multi dans ce menu, le système vous demandera de configurer une partie multijoueurs.



Multiplayer (Multijoueurs)

Vous n'aurez pas joué à *Quake II* tant que vous n'aurez pas tenté votre chance dans un des quatre modes multijoueurs. Vous pouvez jouer contre trois de vos copains (ou ennemis) au maximum : Deathmatch (Match à mort), FragTeams (Equipes de combat), FlagWars (Guerres des drapeaux) ou DeathTag (Chat mortel). Choisissez votre personnage, votre équipe, et que le combat commence !

Remarque : pour pouvoir disputer des parties multijoueurs, vous devez avoir plus d'une manette connectée à la Nintendo 64. Avant de connecter des manettes supplémentaires, mettez la Nintendo 64 hors tension.





MENU PRINCIPAL

Commencer des parties multijoueurs

1. A partir du menu principal, sélectionnez l'option **Start** (Démarrer).
2. A partir de l'écran Mode, sélectionnez l'option **Multi**.
3. A partir de l'écran de sélection des parties Multijoueurs, sélectionnez la partie que vous souhaitez jouer.
4. Sélectionnez le nombre de joueurs.
5. A partir de l'écran de sélection des équipes ou de l'écran de sélection d'identité, sélectionnez votre personnage et configurez les options de votre personnage (voir Sélectionner une identité ou Sélectionner les équipes, page 11).
6. A partir de l'écran de Sélection de l'Arène, appuyez sur le bouton **Haut** ou **Bas** de la manette directionnelle pour déplacer la surbrillance vers les flèches sous l'image de l'arène, puis utilisez le bouton **Gauche** ou **Droit** de la manette directionnelle pour sélectionner une arène. Après avoir sélectionné une arène, déplacez la surbrillance sur l'option **Accept** (Accepter) et appuyez sur le bouton **A**.

Types de parties multijoueurs

Il existe quatre types de parties dans Quake II. Pour gagner, vous devez respecter les règles, les scores et la méthode propres à chaque partie. Dans les parties multijoueurs, vous pouvez jouer contre 1, 2 ou 3 amis dans chacune des 8 arènes. Les possibilités de 'fraggin' sont illimitées.

DEATHMATCH (MATCH A MORT)

Le seul ! Le vrai ! Dans les parties Match à mort, chacun joue pour soi dans une mêlée générale ! Dans les matchs à mort, il n'y a ni équipe, ni drapeau. Le seul objectif est de tuer vos ennemis, et de les tuer souvent.

Règles du Match à mort

Il n'y a qu'une règle dans les Matchs à Mort : Tuer ou être Tué !

Système de points dans un match à mort

Vous obtenez un point Frag par victime. Le joueur ayant le plus de points Frags à la fin de la partie est le vainqueur. L'écran des Scores apparaît à la fin de la partie, affichant le classement de cette partie en se basant sur les points Frags. Le nom des vainqueurs et les scores seront mis en surbrillance.



MENU PRINCIPAL

FRAGTEAMS (EQUIPES DE COMBAT)

Constituez une équipe pour détruire vos adversaires dans une bataille totale afin d'obtenir le maximum de points Frags. Avec ce type de partie, les compétitions se jouent à 2 contre 2, 2 contre 1 ou 3 contre 1. Alors formez votre équipe et allez-y !

Règles des parties FragTeams (Equipes de combat)

1. Tuez les membres de l'autre équipe.
2. Vous ne risquez pas de blesser vos coéquipiers par accident.
3. Si vous avez défini une limite de Frags dans les options Multijoueurs, ceci ne s'appliquera qu'aux points Frags d'un seul joueur et non de toute l'équipe. Si une limite de Frags est définie, le match se terminera lorsque l'un des joueurs d'une équipe a atteint la limite de Frags ; l'équipe victorieuse sera cependant celle qui a obtenu le plus de points Frags accumulés.

Système de points des équipes de combat

Vous obtenez un point Frag par victime. Les Points Frags de tous les membres de l'équipe sont additionnés pour déterminer l'équipe victorieuse. L'écran des Scores qui apparaît à la fin de la partie affiche le classement de chaque joueur basé sur les Points Frags individuels.

L'équipe ayant accumulé le plus de Points Frags (équipe victorieuse) apparaîtra en surbrillance.

FLAGWARS (GUERRE DES DRAPEAUX)

Vous n'avez jamais joué à la Course au Drapeau de cette façon. Non seulement vous recevrez un Point de Capture à chaque fois que vous capturerez le drapeau de votre adversaire, mais vous provoquerez aussi le plus grand carnage de tous les temps. Alors, qu'attendez-vous... Le dégel ?

Règles de la guerre des drapeaux

1. Chaque équipe dispose d'un camp où se trouve son drapeau. Vous devez protéger votre drapeau.
2. Volez le drapeau de l'autre équipe et ramenez-le dans votre camp.
3. Pour marquer un point, ramenez le drapeau de l'autre équipe dans votre camp et touchez votre drapeau. Vous éliminerez également tous les joueurs de l'autre équipe.
4. Lorsque le porteur d'un drapeau se fait tuer, il lâche aussitôt le drapeau. Si c'est votre drapeau, touchez-le pour retourner immédiatement dans votre camp. Si c'est le drapeau de l'équipe adverse, vous pouvez le ramasser et essayer de marquer un point.



MENU PRINCIPAL

Les points de la guerre des drapeaux

Vous marquez un Point de Capture par drapeau ennemi que vous ramenez dans votre camp. Les points de capture de tous les membres de l'équipe sont ajoutés pour déterminer quelle équipe remporte la partie. Vous recevez également un point Frag par victime et par membre de l'équipe adverse que vous tuez lorsque vous Capturez son Drapeau. L'écran des Scores qui apparaît à la fin de la partie affiche le classement de chaque joueur basé sur les points Frags individuels. L'équipe ayant accumulé le plus de Points de Capture (équipe victorieuse) apparaîtra en surbrillance. Remarque : un joueur ou une équipe peut obtenir plus de points Frags que le joueur ou l'équipe adverse sans pour autant remporter la partie, car il (elle) a obtenu moins de Points de Capture.

Bonus : si vous souhaitez rendre la règle de la Guerre des Drapeaux plus intéressante, demandez à tous les joueurs de se joindre à la même équipe (par exemple, l'équipe rouge). Dans cet exemple, tous les joueurs (en rouge) se battront pour capturer le drapeau bleu et le ramener jusqu'au drapeau rouge. Lorsqu'un joueur marque un point de capture, il tue tous les autres joueurs. Le vainqueur est celui qui obtient le plus de Points de Capture.

DEATHTAG (CHAT MORTEL)

Ceci n'est pas un jeu de cour de récréation ; c'est pour ça qu'on l'appelle le Chat Mortel. Emparez-vous du drapeau et essayez de le garder aussi longtemps que vous le pouvez (mais faites attention à cette roquette au-dessus de votre tête).

Règles du Chat mortel

1. L'arène comprend un drapeau rouge. Touchez le drapeau pour vous en emparer.
2. Gardez-le aussi longtemps que vous le pouvez.
3. Tuez le joueur qui a le drapeau rouge.
4. La partie ne prend en compte que le temps pendant lequel vous gardez le drapeau en une seule fois. La partie n'est pas basée sur le temps accumulé.

Les points du Chat mortel

Le chrono démarre à 0:00 lorsque vous vous emparez du drapeau. Conservez le drapeau aussi longtemps que possible. Lorsque vous vous faites prendre, le chrono s'arrête. Le joueur ayant gardé le drapeau le plus longtemps en une seule fois est déclaré vainqueur et son nom apparaît en surbrillance. L'Écran des Scores qui apparaît à la fin de la partie affiche le classement de chaque joueur basé sur les points Frags individuels. Le joueur ayant gardé le drapeau le plus longtemps en une seule fois est déclaré vainqueur et son nom apparaît en surbrillance. Remarque : un joueur peut obtenir plus de points Frags que son adversaire sans pour autant remporter la partie, car il a obtenu moins de points de capture.



MENU PRINCIPAL

Sélectionner une identité

Après avoir sélectionné les parties sans équipe à partir de l'écran de sélection des parties multijoueurs et défini le nombre de joueurs, l'écran d'identité apparaîtra. Appuyez sur le bouton **Haut** ou **Bas** de la manette directionnelle pour déplacer la surbrillance vers les flèches sous les différents personnages.

Chaque joueur peut alors appuyer sur le bouton

Gauche ou **Droit** de la manette directionnelle pour

modifier les personnages. Vous pouvez également appuyer sur le bouton **Haut** ou **Bas** de la manette directionnelle pour déplacer la surbrillance vers le nom des joueurs au-dessus de leur photo. Chaque

joueur peut alors appuyer sur le bouton **A** pour configurer son joueur individuel (voir Joueur, page 13). Lorsque chaque joueur a sélectionné une identité et est prêt à jouer, sélectionnez l'option **Accept** (Accepter) pour accéder à l'écran de sélection de l'arène.



Sélection des équipes (FragTeams (Equipes de combat) et FlagWars (Guerre des drapeaux))

Après avoir sélectionné l'une des parties par équipes à partir de l'écran de sélection des parties Multijoueurs et défini le nombre de joueurs, l'écran de configuration des équipes apparaîtra. Appuyez sur le bouton **Haut** ou **Bas** de la manette directionnelle pour déplacer la surbrillance sur les flèches sous les logos des équipes.

Chaque joueur peut appuyer sur le bouton **Gauche** ou **Droit** pour modifier les équipes.

Vous pouvez également appuyer sur le bouton **Haut** ou **Bas** de la manette directionnelle pour

déplacer la surbrillance sur les noms des joueurs au-dessus des logos des équipes. Chaque joueur peut alors appuyer sur le bouton **A** pour configurer son joueur individuel (voir Joueur, page 13).

Lorsque chaque joueur a sélectionné une équipe et est prêt, sélectionnez l'option **Accept** (Accepter) pour accéder à l'écran de Sélection de l'Arène.



Options des parties multijoueurs

A partir de l'Écran de Sélection de l'Arène, choisissez **Options** ; vous pourrez alors configurer votre partie multijoueurs.



MENU PRINCIPAL

LIMITE DES FRAGS

Appuyez sur le bouton **Gauche** ou **Droit** de la **Manette Directionnelle** pour modifier la Limite des Frags. Lorsqu'un joueur atteint la limite de Frags, la partie se termine et l'écran des scores s'affiche. Remarque : n'oubliez pas que le fait d'atteindre la limite de Frags dans les parties FlagWars (Guerres des drapeaux) et DeathTag (Chat mortel) ne veut pas dire que vous avez gagné la partie, puisque ces parties sont basées sur d'autres facteurs (par exemples, le nombre de drapeaux capturés).

LIMITE DE TEMPS

Appuyez sur le bouton **Gauche** ou **Droit** de la **Manette Directionnelle** pour modifier la limite de temps de la partie. A la fin du temps réglementaire, l'écran des scores apparaîtra.

La seule manette active est celle du joueur qui met la partie en pause.

Menu de pause des parties multijoueurs.

Appuyez sur **Start** en cours de partie multijoueurs pour faire apparaître les options de Pause des Parties Multijoueurs. Lorsque vous mettez la partie en pause, la partie actuelle et les scores s'affichent dans la fenêtre de chaque joueur. Le joueur ou l'équipe qui mène apparaîtra en surbrillance.

L'arène

Utilisez cette option pour modifier les arènes sans avoir à retourner au Menu Principal.

Options

Lorsque vous sélectionnez cette option, chaque joueur peut personnaliser sa configuration à partir du menu Options.

Sorties de l'arène

A l'intérieur de chaque arène, un bouton de sortie est caché derrière une porte secrète. Les joueurs peuvent mettre fin à la partie en appuyant sur le **bouton vert** pour ouvrir la porte cachée, puis en appuyant sur le **bouton de Sortie**. La partie actuelle se terminera et l'écran de scores s'affichera. Appuyez sur n'importe quel bouton pour quitter l'écran des Scores et recommencer la partie dans l'arène suivante.



OPTIONS



Le menu Options vous permet de modifier la configuration par défaut de la partie. Poussez la **Manette Multidirectionnelle** vers le **Haut** ou le **Bas** pour mettre en surbrillance l'option que vous voulez modifier, puis appuyez sur le bouton **A** pour sélectionner ou faire basculer cette option. Vous pouvez également contrôler les barres coulissantes en déplaçant la **Manette Multidirectionnelle** vers la **Gauche** ou la **Droite**.



Joueur

Crise d'identité ? Alors, utilisez l'option Player (Joueur) pour choisir un personnage, changer son nom, et configurer les commandes.

Appuyez sur la **Manette Multidirectionnelle** vers le **Haut** ou le **Bas** pour choisir l'option que vous voulez modifier. Pour changer de personnage, placez la surbrillance sur la flèche sous de l'image du joueur et appuyez sur la **Manette Multidirectionnelle** vers la **Droite** ou la **Gauche**.

Pour changer le nom de votre personnage, placez la surbrillance sur le nom du joueur et appuyez sur les boutons **A** et **B** pour modifier les caractères. Appuyez sur la **Manette Multidirectionnelle** vers la **Gauche** ou la **Droite** pour passer au caractère précédent ou suivant.

Pour personnaliser votre partie et la configuration de votre manette de jeu, placez la surbrillance sur l'option Setup (Configuration) et appuyez sur le bouton **A**.

Mire

Appuyez sur le bouton **A** pour activer ou désactiver la Mire de Visée.

Barre de statut

Cette option vous permet de modifier les informations affichées à l'écran pendant la partie. Si elle est activée, les niveaux indicateurs de votre état de santé, de vos munitions et de votre armure sont constamment affichés. Si cette option est désactivée, le statut d'un objet s'affichera le cas échéant (par exemple, l'icône de munitions et leur valeur n'apparaîtra que lorsque vous tirez).

Sensibilité X ou Y

Vous pouvez régler la sensibilité du mouvement du Stick Analogique sur l'axe X (Horizontal) et l'axe Y (Vertical).

Centrage automatique

Lorsque le Centrage Automatique est activé, votre vue se centrera automatiquement au fur et à mesure que vous avancez et reculez.

Always run (Toujours courir)

Utilisez cette option pour contrôler la vitesse par défaut à laquelle votre personnage se déplace dans l'environnement. Si vous désactivez l'option Always Run (Toujours courir), vous devrez régler l'un des boutons de votre manette sur l'option Speed (Vitesse). Ceci vous permettra de marcher dans l'environnement et de courir lorsque vous appuyez sur ce bouton.



Configuration de la manette

Appuyez sur la **Manette Multidirectionnelle** vers la **Gauche** ou la **Droite** pour choisir l'une des configurations prédéfinies dans le système ou personnaliser votre configuration :

1. Appuyez sur la **Manette Multidirectionnelle** vers le **Haut** ou le **Bas** pour mettre en surbrillance la commande que vous voulez modifier.
2. Appuyez sur la **Manette Multidirectionnelle** vers la **Droite** ou la **Gauche** pour passer d'une fonction à l'autre et sélectionner la fonction que vous voulez attribuer au bouton.
3. Répétez cette procédure pour configurer tous les boutons que vous voulez modifier. Appuyez sur le bouton **B** pour confirmer les modifications et sur **Exit** (Quitter) pour revenir au menu **Player Setup** (Configuration du joueur).

SystemSystem (Système)

Le menu System (Système) vous permet de régler le volume des effets sonores et de la musique du jeu, ainsi que la luminosité de l'écran. Il sert également à centrer le jeu sur l'écran de votre téléviseur.

Center (Centrer)

Si l'affichage n'est pas exactement centré, utilisez cette option pour le régler. Appuyez sur le bouton **A** pour le sélectionner, puis utilisez votre **Stick Multidirectionnel** pour placer l'affichage où vous le désirez.



Reset (Réinitialiser)

Pour rétablir toutes les valeurs par défaut du système, sélectionnez l'option Reset et appuyez sur le bouton **A**.

Charger une configuration

Lorsqu'une Cartouche de sauvegarde est insérée dans votre console, vous pouvez charger les options sauvegardées et jusqu'à quatre configurations de manette. Les configurations sont automatiquement chargées lorsque vous exécutez Quake II.

Sauvegarder la configuration

Lorsqu'une Cartouche de sauvegarde est insérée dans votre console, vous pouvez sauvegarder vos options personnalisées et toutes les configurations de votre manette.





OPTIONS DE PAUSE



Appuyez sur **Start** en cours de partie pour faire apparaître les Options de Pause. Lorsque vous mettez une partie en pause, les informations la concernant sont affichées dans la partie inférieure de l'écran. Ce cadre d'informations indique le temps passé à ce niveau, ainsi que le nombre de victimes et de secrets.

Armes

Les armes incluent votre arsenal de combat et votre puissance de feu. Vous pouvez faire défiler les armes disponibles vers le **Haut** ou le **Bas** avec la **Manette** ou le **Stick Multidirectionnel(le)**. Appuyez sur le bouton **A** pour sélectionner l'arme mise en surbrillance et revenir à la partie. Appuyez sur le bouton **B** pour quitter la partie.



Mission

Comme si l'anéantissement des Stroggs n'était pas une bonne raison ! Utilisez cette fonction pour visualiser l'objectif de la mission en cours.

Restart (Redémarrer)

Sélectionnez cette option pour redémarrer la carte en cours, mais n'oubliez pas que vous perdrez tous les objets et les armes que vous avez accumulés sur la carte.



CHARGEMENT (DES PARTIES SAUVEGARDÉES)

Charger des parties sauvegardées

Chaque fois que vous chargez ou que vous enregistrez une partie, le système vous offre la possibilité de créer une note de jeu (Create a Game Note), si vous ne l'avez pas déjà fait.

Si une note de jeu a été créée, cette option n'apparaîtra plus tant que la note existera sur la cartouche. Sélectionnez **'Do Not Save'** (Ne pas enregistrer) si vous ne voulez pas utiliser de Cartouche de sauvegarde.

Si vous devez supprimer les fichiers d'une Cartouche de sauvegarde pleine, utilisez le menu Controller Pak (Cartouche de sauvegarde), page 3.

Charger des parties sauvegardées

Choisissez 'Load' (Charger) dans le menu 'Start Game' (Démarrer une partie) pour restaurer une partie sauvegardée. Si une Cartouche de sauvegarde est insérée dans la console, le système détectera sa présence et affichera automatiquement l'écran Controller Pak (Cartouche de sauvegarde).

S'il n'y a pas de Cartouche de sauvegarde, le système vous demandera d'en insérer une. Si vous ne voulez pas utiliser de Cartouche de sauvegarde, l'écran Password (Mot de passe) apparaîtra. Lisez les instructions ci-dessous pour pouvoir utiliser les deux méthodes de restauration.

Controller Pak (Cartouche de sauvegarde)

Il est très facile de charger et de restaurer une partie enregistrée lorsqu'une Cartouche de sauvegarde est insérée dans la console.

Déplacez la surbrillance sur la partie sauvegardée que vous souhaitez restaurer, puis appuyez sur le bouton **A**.

L'écran Rumble Pak apparaîtra (voir Rumble Pak, page 2) avant de pouvoir lancer votre partie restaurée.





MOTS DE PASSE

Mot de passe

A chaque fois que vous terminerez une carte, vous verrez apparaître un mot de passe. Prenez-le en note pour l'utiliser plus tard et reprendre la partie la prochaine fois que vous allumerez votre N64.

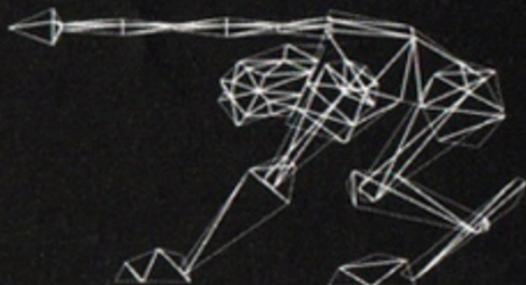
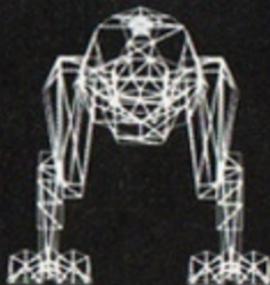
Le mot de passe contient tous vos résultats, votre arsenal, votre armure, votre carte.

Pour entrer le mot de passe, poussez sur la manette multidirectionnelle dans une direction pour choisir un caractère. Appuyez sur le bouton **A** pour le sélectionner. Appuyez sur le bouton **Z** pour supprimer un caractère.

Répétez cette procédure jusqu'à ce que vous ayez entièrement entré le mot de passe. Si le mot de passe est correct, la partie restaurée sera lancée.



3 2 5 3 8 1 0 1 5 3 2 2





LES RÈGLES DE BASE

Le but de la partie

Quake II est divisé en une série de missions ou objectifs. Pendant la partie, votre implant oculaire numérique vous signale chacun de vos nouveaux objectifs. Il est très important de consulter régulièrement les informations qu'il vous donne.

Skill (Habilité)

Il est important de sélectionner le bon niveau d'habileté avant d'attaquer les redoutables Stroggs. Ces gars-là sont aussi coriaces qu'ils en ont l'air et si vous n'êtes pas à la hauteur, vous vous retrouverez bien vite réduit à l'état de tripes finement émincées sur le plancher d'un cargo Strogg. Réfléchissez bien avant de choisir...

EASY (FACILE)

Les débutants et les grands-mères feraient mieux de commencer par-là.

MEDIUM (MOYENNE)

Excellent point de départ pour la majorité des joueurs. Si vous vous faites aplâtrir en galette sanglante plusieurs fois de suite, vous pouvez envisager de rétrograder et de passer quelques séances d'entraînement avec votre grand-mère au niveau Easy (Facile).

HARD (DIFFICILE)

Vous devez sûrement avoir une idée bien spéciale de vos capacités. Quelques-uns essaient et rares sont ceux qui survivent. Êtes-vous certain d'être à la hauteur pour traverser l'enfer noir de ce niveau dantesque ?



STATUT DU JOUEUR

Dans la partie inférieure de l'écran de jeu, les informations suivantes vous tiennent au courant de l'état de votre santé, de votre arsenal et de votre armure.

Santé

Vous commencez le jeu à 100 %, mais au fil des coups et des explosions, vous vous affaiblissez. Quand vous arrivez à 0 %, il faut tirer votre révérence.

Ammunition (Munitions)

Ceci indique la quantité de munitions restante dans l'arme active.

Armure

Vous êtes protégé par votre armure tant qu'elle dure. Surveillez son niveau de résistance, parce qu'une fois réduite à l'épaisseur de votre chemise du dimanche, vous serez cuit.

Clés

En haut de votre écran, des objets spéciaux ou des clés sont affichés ; ce sont des objets que vous avez ramassés mais que vous n'avez pas encore utilisés. Si rien n'est affiché, vous ne portez pas de clé ou d'objet spécial.



Occasionnellement, Quake II vous communiquera certains messages. Ils apparaissent en haut de votre écran. Ils ne sont pas cruciaux et vous permettent de savoir que vous avez ramassé un objet. Par contre, certains messages sont affichés au centre de l'écran. Ceux-là sont vraiment importants, alors nous vous conseillons de ne pas les ignorer !



SE DÉPLACER

Courir

Courir vous permet de sauter encore plus loin. Pour sauter plus haut, grimpez une pente. Il très important de bien savoir sauter en courant, cela peut vous aider à éviter la plupart des attaques.

Nager

Pour vous déplacer sous l'eau, placez-vous dans la direction souhaitée et appuyez sur le bouton Avancer. Malheureusement, comme dans la réalité, sous l'eau on devient facilement désorienté. Utilisez le bouton Sauter pour remonter directement à la surface. Progressez ensuite en maintenant le bouton Sauter enfoncé. Pour sortir de l'eau, nagez vers la rive où vous pourrez sauter ou marcher directement si l'eau n'est pas trop profonde. Vous pourrez toujours regagner la terre ferme, mais il sera parfois nécessaire d'aller encore plus profond pour trouver la sortie.

Ramasser des objets

Pour ramasser des choses, des armes, des sources d'énergie, il vous suffit de marcher dessus. Si vous n'arrivez pas à ramasser un objet, c'est sans doute parce que vous avez déjà ramassé le nombre maximum autorisé pour cet objet.

Boutons et dalles

Vous avez trois façons d'activer un interrupteur ou un bouton : touchez-le, marchez dessus ou tirez dessus avec votre arme.

Secrets

Les Stroggs possèdent des réserves militaires cachées à différents endroits de la cité. Procédez à une reconnaissance minutieuse des environs. Parfois, un léger changement dans l'environnement peut indiquer l'entrée d'une zone secrète.



DANGERS DE L'ENVIRONNEMENT

Boue toxique : sur tout le territoire des Stroggs, vous rencontrez des mares de déchets toxiques créées par leurs raffineries. Si vous n'avez pas de bio-combinaison, cette boue dissoudra votre peau.

Lave : le territoire des Stroggs est bien connu pour son activité volcanique. Ne vous approchez jamais de la lave à moins de ne vraiment pas pouvoir faire autrement. Et au fait, dans ce cas-là, ne comptez pas trop sur votre bio-combinaison...

Eau : l'eau des Stroggs étant dénuée de dangers, vous n'aurez pas besoin de votre bio-combinaison pour plonger dans les étendues d'eau de leur territoire. Cependant, n'oubliez pas de remonter régulièrement à la surface pour respirer.

DANGERS DE L'ENVIRONNEMENT

Pièges : les informations disponibles sur les systèmes de défense internes des Stroggs sont très limitées. Etant donné leur nature guerrière et l'importance du Cerbéron pour les Stroggs, attendez-vous à ce que l'environnement soit hostile.

Explosions : dans toute la ville, vous rencontrerez des conteneurs radioactifs explosifs. Ne vous en approchez pas, surtout pendant les combats avec des armes à feu ou on vous ramassera à la petite cuillère. Ces conteneurs sont assez légers pour être transportés ou assez petits pour que l'on puisse sauter dessus. Leur puissance explosive peut détruire les sections les plus faibles de certains murs.





SORTIR D'UNE CARTE ET L'ENREGISTRER



Chaque carte a une sortie. Lorsque vous sortez d'une carte, un Écran de Résultats présente vos performances, indiquant le nombre de victimes, les secrets que vous avez trouvés et le temps qu'il vous a fallu pour terminer cette carte.

Vous commencez alors une nouvelle carte avec la même armure, les mêmes armes et les mêmes munitions qu'à la fin de la carte précédente. Si votre

état de santé est supérieur à 100 % grâce aux power-ups accumulés pendant vos aventures, vous commencerez la carte suivante à 100 %. De même, les power-ups tels que la bio-combinaison se désactiveront entre les niveaux.

Après avoir terminé chaque carte, le système vous demandera si vous souhaitez enregistrer vos progrès sur votre Cartouche de sauvegarde. Si vous sélectionnez Yes (Oui), l'écran de la Cartouche de sauvegarde apparaîtra.

Dans ce menu, déplacez la surbrillance sur l'emplacement où vous voulez enregistrer la partie, puis appuyez sur le bouton **A** pour l'enregistrer.



L'écran de résultats offre également aux joueurs qui n'utilisent pas de Cartouche de sauvegarde la possibilité d'utiliser un Mot de Passe. Prenez note du mot de passe qui vous permettra plus tard de restaurer votre partie grâce à l'option 'Load' (Charger) du menu 'Start Game' (Démarrer une partie) (voir Mot de passe, page 18).

La vie après la mort

Si vous mourez, ce qui ne manquera pas de vous arriver, vous retournerez au début de la carte. Vous aurez alors le même état de santé, d'armure et d'armes qu'au début. Et toutes vos victimes auront ressuscité ! On vous avait prévenu que cela ne serait pas facile !

Blaster : arme de poing à rayon d'énergie, standard et rechargeable. Aucune munition n'est nécessaire. Très pratique pour se débarrasser des Gardes, faire exploser des tonneaux, déclencher des boutons de portes et ouvrir des portes secrètes. Gardez-le constamment avec vous.



Shotgun (Fusil de chasse) : cette arme utilise des munitions spécifiques. Son tir en gerbe explosive en fait l'arme la plus dangereuse en combat rapproché, mais elle facilite les attaques à distance. Une arme idéale pour ceux qui ne sont pas des tireurs d'élite. Très efficace contre les Gardes et les Aviateurs Stroggs.



Super Shotgun (Super fusil de chasse) : comme le Fusil de Chasse, mais alors la taille au-dessus sans faire de détail. Choisissez vos cibles avec soin. Sa vitesse de tir relativement lente ne vous donnera qu'un nombre limité de tentatives avant que votre ennemi ne vous tombe dessus dans un redoutable combat rapproché. Il consomme plus de munitions que le Fusil de Chasse, mais les résultats en valent la peine.



Machine Gun (Mitrailleuse) : bien que cette arme soit facile à utiliser, sa légèreté occasionne assez de vibrations pour réduire considérablement sa précision. Tirez de courtes rafales jusqu'à ce que votre visée soit précise et stable.



ChainGun (Fusil à chaîne) : très bien pour hacher menu vos ennemis, mais il utilise une quantité démentielle de munitions. Son mode de fonctionnement rotatif en fait une arme particulièrement efficace pour les attaques soutenues.



Grenade Launcher (Lance-grenades) : cette arme permet de placer un feu très puissant dans des zones difficiles d'accès ou de dégager les secteurs présentant un risque d'embuscade. Nous vous conseillons de ne pas l'utiliser dans les endroits confinés.



ARSENAL



Rocket Launcher (Lance-roquettes) : idéal pour les tirs de barrage à haute puissance sur les cibles bien choisies ; à ne pas utiliser en combat rapproché.



HyperBlaster : arme à rayonnement qui fonctionne comme un fusil à chaîne mais sans délai de rotation. Sa vitesse de tir est terriblement efficace pour éliminer l'ennemi mais aussi pour vider vos batteries d'énergie.



RailGun (Fusil sur rail) : il tire à très grande vitesse des balles en uranium appauvri. Ce sont des balles traçantes dont le sillage est spiralé et de couleur bleue. Vous remarquerez également qu'elles peuvent traverser un certain nombre de Stroggs avant d'épuiser leur énergie.



Le BFG10K (Big, uh, freakin' gun - Super gros fusil) : cette arme est redoutable. Tirez dans une petite salle remplie de Stroggs et admirez le feu d'artifice. C'est une nouvelle méthode pour repeindre les murs.



RÉSERVES MILITAIRES

Tous ces objets sont très utiles ; ramassez-les donc chaque fois que vous en avez l'occasion. Tous les objets prennent effet lorsque vous les ramassez.



Ammo (Munitions) : vous avez cinq types de munitions principaux. Les obus, les batteries, les balles, les grenades, et les roquettes. A l'exception du blaster, toutes les armes nécessitent des munitions. Vous pouvez transporter une quantité limitée de chaque type de munitions.



Armor (Armure) : vous avez trois types d'armures. Le Gilet Pare-Balles, la Combinaison de Combat, l'Armure Corporelle. Chaque type vous apporte un certain niveau de protection contre les attaques normales et les faisceaux d'énergie. Au fur et à mesure que vous encaissez des tirs, la résistance de votre armure diminue et finalement disparaît. Vous devez donc rechercher et ramasser les plaques de protection intactes. Ramassez et récupérez aussi les armures qui ne sont pas aussi bonnes que votre armure actuelle pour renforcer votre niveau global de protection.



Armor Shards (Eclats d'armure) : débris d'armure spéciaux qui prolongent la résistance de votre protection.



Health (Santé) : vous disposez de deux kits de santé standard. Le kit de Premiers Soins et le Kit Médical. Ils sont très précieux et pourront peut-être un jour vous sauver la vie. Cherchez-les, et n'oubliez pas de les garder !



Stimpacks (Barres d'énergie) : elles apportent une recrudescence d'énergie à votre santé.



Silencer (Silencieux) : s'adapte à n'importe quelle arme et rend son tir silencieux.



RÉSERVES MILITAIRES



Ammo Pack (Pack de munitions) : vous permet de porter encore plus de munitions sur votre dos.



Environment-Suit (Bio-combinaison) : elle vous protège contre les liquides dangereux, comme la boue toxique.



Power Amplifier (Amplificateur de puissance) : il multiplie temporairement par quatre la puissance de toutes vos armes. Ça va valser !



Invulnerability (Invulnérabilité) : l'atout maître ! Il vous rend temporairement indestructible.



Invisibility (Invisibilité) : ceci vous rend très difficile à voir, mais pas totalement invisible.



Mega-Health: This slightly increases your health permanently.



Super-Adrenaline (Super-adrénaline) : améliore beaucoup votre santé, mais pendant quelques minutes seulement.



Power Shield (Bouclier de puissance) : niveau de protection supérieur contre les armes à rayonnement d'énergie. Mais attention, il consomme aussi l'énergie de vos batteries.



L'ENNEMI



LIGHT GUARD (GARDE LÉGER)

Description : le plus faible des humains transformés, seulement armé d'un blaster.

Analyse armement / défense : Facile

Commentaires : même si leurs armes n'ont qu'un effet de morsure, ils peuvent attaquer en groupe ou se faire aider de quelques gros chiens.



SHOTGUN GUARD (GARDE AVEC FUSIL)

Description : ces soldats très loyaux sont armés d'un canon à dispersement prosthétique automatique.

Analyse armement / défense : Facile

Commentaires : facile à avoir mais leurs coups sont redoutables.



MACHINE GUN GUARD (GARDE AVEC MITRAILLEUSE)

Description : plus gros, plus méchant, plus mortel que les autres déjà mentionnés... avec une mitrailleuse à la place du bras droit.

Analyse armement / défense : Facile

Commentaires : ils ont tendance à attaquer par vagues et sont très vigilants.



ENFORCER (PROTECTEUR)

Description : guerrier puissant, très physique, qui fait des ravages innommables et rapides avec ses pistolets à chaînes.

Analyse armement / défense : Moyenne

Commentaires : ces tordus n'ont qu'un seul objectif : cribler votre corps de plomb le plus vite possible. Ils savent encaisser les coups et peuvent habilement esquiver vos tirs. Faites attention aux tirs 'posthumes'... déclenchés par un spasme nerveux du bras.



L'ENNEMI

GUNNER (CANONNIER)

Description : l'élite des combattants Stroggs, équipée d'un puissant canon et d'un lance-grenades automatique.

Analyse armement / défense : Moyenne

Commentaires : cette terreur cybernétique dévore quelques Mutants au petit déjeuner avant d'aller au boulot... et son boulot, c'est vous ! Il a tout de même une petite faiblesse. Une brève seconde est nécessaire pour que son bras se transforme en mitrailleuse, alors débrouillez-vous pour tirer parti de ce délai.



BERSERKER (DINGUE)

Description : il a un pieu en métal à la place d'un bras et un marteau à la place de l'autre, et il se déplace à toute allure.

Analyse armement / défense : Moyenne

Commentaires : ce dingue chauve est un phénomène redoutable et mortel. Il mord la poussière facilement, mais il se relève et ne vous lâchera pas, sans cesse à vos trousses.



IRON MAIDEN (DAME DE FER)

Description : aussi puissante que le Canonnier, cette femme fatale est équipée d'un lance-roquettes sur un bras et de mâchoires happeuses de chairs sur l'autre.

Analyse armement / défense : Moyenne

Commentaires : la cyber-salope par excellence... sûrement pas le genre de fille que vous présenterez à votre mère.



GLADIATOR (GLADIATEUR)

Description : deux jambes massives mécanisées, un pistolet sur rail à l'épaule, le Gladiateur est le père de tous les humanoïdes transformés.

Analyse armement / défense : Moyenne/Difficile

Commentaires : dès qu'il vous a dans sa ligne de mire, vous avez moins d'une seconde pour dégager, ou vous êtes grillé. Faites attention aussi à la pince sur son bras gauche, très vicieuse





L'ENNEMI

MUTANT

Description : les raffineries des Stroggs répandent des déchets toxiques dans l'écosystème depuis plusieurs décennies. Elles ont provoqué bien des mutations dont cette docile créature transformée en un monstre de férocité, de rapidité et d'agressivité. Il vous découpera en petits morceaux.

Analyse armement / défense : Moyenne/Difficile

Commentaires : prenez vos jambes à votre cou.



FLYER (AVIATEUR)

Description : un petit monstre à deux ailes, équipé d'un contrôleur automatique en guise de cerveau et d'un corps de cyborg capable de lévitation.

Analyse armement / défense : Moyenne/Difficile

Commentaires : il est assez rapide, se déplace en meutes, chaque aile est un blaster laser.



ICARUS (ICARE)

Description : il utilise un formidable propulseur à réaction fixé sur son dos et deux blasters laser sur ses épaules.

Analyse armement / défense : Moyenne/Difficile

Commentaires : grâce à son blindage très résistant, sa manœuvrabilité accrue et son appétit insatiable pour la destruction, l'Icare est un cauchemar volant.



TANK (CHAR)

Description : les chars sont équipés de trois armes qu'ils utilisent de façon aléatoire : une mitrailleuse montée sur un bras, un blaster laser sur un autre bras et un lance-roquettes à l'épaule.

Analyse armement / défense : Difficile

Commentaires : dès que vous le voyez, tirez dessus et dégagez immédiatement. Recommencez aussi souvent que nécessaire. Ces bestioles en métal peuvent encaisser des tirs de haute puissance.



QUAKE II ORIGINALLY CREATED BY ID SOFTWARE

QUAKE II FOR THE NINTENDO 64

Executive Producer

Tim Willits

Programming

Aaron Seeler

Music

Razor

Art

Won Choi, Rich Fleider, Steve Maines

Level Design

Kaai Cluney, Cameron Lamprecht, Peter Mack, Jim Molinets, Tom Odel, Mike Renner, Rob Selitto

Production

Marty Stratton, Jamie Bafus

Marketing

Steve Felsen, Kevin Kraff

Public Relations

Julia Roether

QA Leads

Mariéna Morini, Michael Spann

QA Testing

Tom Bissell, Mike Denny, Scot Dowler, Steve Elwel, Sean Farrell, Chris Galvin, Joe Gozum, Mike Harris, Ryan Krogel, Patrick Magruder, Nelson Prince, Steve Rosenthal, Joe Shackelford

Manual

Mike Rivera, Sylvia Orzel

International

Sandi Isaacs, Jonathan Eubanks

Localisation Manager

Ed Bainbridge

French Translation

SDL Plantation House

Creative Services

Jackie Whale, Alex Wylde

UK Product Manager

Matthew Walker

Senior Vice President International

Bob Dewar

Special Thanks

John Carmack, Tim Dale, Robert Duffy, Katherine Anna Kang, Mitch Lasky, Jim Merrick, Paul Steed, Tim Wright