

Scanné par Magnio
<http://www.emulation64.fr>

NUS-NSGX-FAH

SHADOWGATE®64

TRIALS OF THE FOUR TOWERS



MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING



Emulation64.fr

SHADOWGATE®64

TRIALS OF THE FOUR TOWERS

Bienvenue dans le Monde de Shadowgate 64!

Il y a une dizaine d'années, KEMCO stupéfiait l'univers des jeux vidéo et électrisait les joueurs avec Shadowgate pour la NES. Désormais associé à Infinite Ventures, KEMCO présente Shadowgate 64, l'incroyable suite de l'original, une aventure riche en découvertes, avec des graphismes 3D stupéfiants et un scénario passionnant.



Si vous n'avez jamais joué au Shadowgate original, attendez vous à une expérience très divertissante. Shadowgate 64 est une aventure médiévale-fantastique pleine d'énigmes que vous explorez dans une perspective à la première personne. Vous êtes Del Cottonwood; un Elfe insouciant pris dans une monumentale bataille entre le Bien et le Mal. Votre but est de vous échapper du Château Shadowgate, mais avant cela, il vous faudra passer par quatre tours redoutables et survivre à l'horrible secret caché dans la Salle de la Possession. Un seul faux pas, une seule erreur de jugement et il vous faudra le payer de votre vie. Seuls votre intelligence et votre ruse peuvent détruire le Mal ancestral qui une fois encore menace la contrée de Kal Torlin.

CONTENU

Introduction	6
Configuration manette	8
Commencer votre aventure	9
Ecrans de jeu & contrôles	10
Pour s'échapper	14
Inventaire	16
Personnages	18

Rejoignez le Cercle!

Nous vous invitons à prendre part au monde de Shadowgate en rejoignant le Cercle, la société officielle de Shadowgate sur Internet. Découvrez d'autres histoires sur Shadowgate, fouillez dans le passé des personnages, trouvez des astuces et renseignez vous sur les futurs jeux Shadowgate. Vous n'avez qu'à taper <http://www.shadowgate.com/sg64>. Nous sommes impatients de vous accueillir dans le cercle.

INTRODUCTION

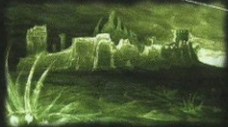
Il y a fort longtemps, de puissants sorciers, de redoutables guerriers et des bêtes mythiques vivaient dans le pays. Dans le royaume de Kal Torlin, une terrible bataille opposa le noble Roi Aronde au Mal ancestral,

un mage ténébreux connu sous le nom du Seigneur Sorcier. L'acier trempé et les vaillants chevaliers n'étaient pas à la hauteur de sa magie



noire, et bientôt le royaume tomba dans le chaos. En désespoir de cause, le roi demanda au mage Lakmir de contrecarrer les plans du Seigneur Sorcier. Le mage guida un jeune guerrier, Jair, jusqu'à son héritage : le légendaire Bâton des Ages. Avec ce pouvoir entre les mains, Jair vainquit le Seigneur Sorcier et l'exila dans le château magique de Shadowgate. En récompense pour son courage, Jair fut nommé Seigneur du Westland et devint par la suite le roi de Kal Torlin. L'éternel mage Lakmir pris résidence dans le château comme sentinelle du Mal emprisonné.





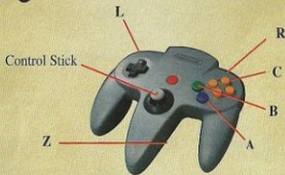
Cent ans ont passé depuis que les pas de Lakmir retentirent dans les sombres couloirs de Shadowgate, un édifice autrefois majestueux et désormais tombé en ruines après des années d'oubli. Des chasseurs de trésors pillent les moindres recoins des salles du donjon, tandis que des voleurs et des maraudeurs s'attaquent aux innocentes caravanes qui traversent les collines toutes proches.

C'est ainsi que le donjon de Shadowgate accueille un nouveau résident; un jeune Elfe nommé Del Cottonwood, l'unique survivant d'une caravane attaquée. La fuite ou la mort sont les seules options possibles dans les cellules humides du château. Armé de son intelligence, Del est bien déterminé à retrouver la liberté.





CONFIGURATION MANETTE



Principaux contrôles

Control Stick---Vue (Poussez en haut/en bas pour regarder en haut/en bas, poussez vers la gauche/vers la droite pour tourner à gauche/à droite)

C---Déplacement (Appuyez vers le haut pour avancer, vers le bas pour reculer, vers la gauche ou la droite pour faire un pas de côté)

A---Regarder, parler, examiner.

B---Voir écran objet/livre (Appuyez sur les boutons gauche et droit du C pour passer aux objets et aux livres. Utilisez le bouton A pour tourner les pages du livre et le B pour fermer).

Z--- Pour s'accroupir.

START---Ouvre le Menu Options

R---Pour voir la carte (Appuyer sur le bouton C vers le bas pour voir la carte suivante ou sur C vers le haut pour voir la précédente).

COMMENCEZ VOTRE AVENTURE

Avant d'insérer votre cartouche de jeu, assurez vous que votre Nintendo 64 est éteinte. Insérez la cartouche de Shadowgate 64 dans la fente sur le dessus de la N64. Si vous essayez de sauvegarder ou de charger un jeu déjà sauvegardé, insérez un Controller Pak dans votre manette. Allumez votre console et profitez de la démo d'introduction. Vous pouvez passer l'intro en appuyant sur le bouton START.

Appuyez sur START pour afficher l'écran titre. Si vous entamez une partie, sélectionnez NOUVELLE PARTIE. Si vous continuez votre partie là où vous aviez sauvegardé et que votre Controller Pak est sur votre manette, sélectionnez CONTINUER et appuyez sur le bouton A.

Comment sauvegarder et Quitter le jeu.
Tant que vous n'êtes pas mort, vous pouvez sauvegarder vos données à n'importe quel moment pendant votre aventure. Appuyer sur START pour afficher le Menu Options. Placez vous sur SAVE et appuyez sur A. Si vous avez un Controller Pak dans votre manette avec au moins 30 pages de mémoire, vos progrès seront sauvegardés sur le Controller Pak. Appuyez sur QUITTER pour quitter le jeu.

Vous pouvez en savoir plus sur les options SAUVEGARDER et CHARGER en page 13.





ECRANS DE JEU ET CONTROLES

Au fur et à mesure que vous explorez, vous voyez exactement ce que voit Del. Vous pouvez changer d'angle de vue et regarder autour de vous en déplaçant le "Control Stick".

Exploration du château.

En regardant autour de vous, vous verrez peut-être quelque chose ou quelqu'un qui mérite d'être observé de plus près.



Déplacez votre "Control Stick" jusqu'à ce que l'objet ou la personne que vous voulez observer se trouve au centre de l'écran.

Une fois que l'objet ou la personne est en face de vous, appuyez sur le bouton A pour l'examiner ou lui parler.

En fonction de l'objet, une fenêtre message apparaîtra sur l'écran.

Fenêtres message.

Elles contiennent les informations concernant l'objet que vous êtes en train d'observer ou des messages provenant d'un autre personnage du jeu.

En fonction du bouton que vous utilisez, vous pouvez aussi accéder aux menus suivants :



LA CARTE

La carte vous indiquera où vous vous trouvez et quelles parties vous avez explorées. La partie rouge sur la carte indique votre emplacement.

Vous pouvez regarder la carte en l'examinant dans votre inventaire ou en appuyant sur le bouton R.



Menu Options

Il vous permet de Sauvegarder, Quitter ou Sortir du jeu. Vous pouvez également modifier le volume musical, la luminosité et les contrôles en sélectionnant les Options de commande.



Pour ouvrir le Menu Options pendant votre partie appuyez sur START. Placez vous sur l'une des cinq options et appuyez sur le bouton A. Appuyez sur B pour quitter ce Menu.



SAUEGARDER ET CHARGER VOTRE AVENTURE



Si vous avez au moins trente blocs de mémoire vides dans votre Controller Pak, vous pouvez sauvegarder votre progression dans l'un des quatre fichiers. Les fichiers sauvegardés peuvent être chargés quand vous voulez pour continuer votre aventure.

Sauvegarde

Pour sauvegarder, appuyez sur **START**, sélectionnez l'option **SAUEGARDE** et appuyez sur le bouton **A**.



Continuer

Lorsque vous mourez, vous retournez à l'écran titre. Si vous souhaitez continuer la partie à partir de là où vous aviez sauvegardé, sélectionnez l'option **CONTINUER** et appuyez sur le bouton **A**.



Option

Sélectionnez **OPTIONS** si vous voulez modifier le volume musical, la luminosité de l'écran ou les contrôles.



POUR S'ECHAPPER

Vous ne survivrez pas longtemps et n'irez pas bien loin si vous ne parvenez pas à résoudre les énigmes de Shadowgate. Commettre des erreurs ou négliger les plus petits détails peuvent avoir des conséquences fatales, surtout dans les plus dangereuses salles du donjon. Votre unique et meilleur arme est votre intelligence. Préparez vos mouvements avec attention et n'oubliez pas de sauvegarder fréquemment.



Exemple d'énigme (comment s'échapper du donjon).

- 1 Relevez vous et examinez ce qui vous entoure. Obtenez plus d'information en parlant au prisonnier de la cellule d'à côté.



- 2** Le garde arrive avec un repas. Mangez le et conservez l'os. Examinez le lit de paille. Pourquoi est-il froid et humide?



- 3** En écartant la paille, vous découvrez une grille en métal. Elle est bien trop lourde pour que vous la souleviez avec vos doigts. Si seulement vous aviez un quelconque levier.



- 4** Vous sélectionnez l'os et l'utilisez sur la grille.



- 5** Vous essayez de soulever la grille avec l'os! Vous pouvez entendre de l'eau et sentir la puanteur de l'égoût en dessous, mais cela vaut mieux que de rester dans cette cellule. Il est temps pour vous de vous échapper!





INVENTAIRE

La plupart des objets du jeu, même les plus ordinaires, sont essentiels à la réussite de votre quête. Si vous êtes bloqué, essayez d'utiliser les objets de votre inventaire; il se peut que vous leur trouviez une nouvelle utilité.



L'Anneau des Morts

Un ancien artefact magique forgé par le puissant Lakmir en personne!



Livres

Lire les anciens volumes éparpillés dans le château permettra de résoudre bien des mystères.



Trésor

Les chasseurs de trésors paieraient cher pour trouver ce butin!



Elixirs et Potions

Mélangez les bons ingrédients afin de découvrir certains secrets.



Clés

Rassemblez des clés afin d'ouvrir les salles de Shadowgate.

Le Bâton des Ages

Ce bâton légendaire, autrefois utilisé par le Seigneur Jair, confère le pouvoir de vaincre le Seigneur Sorcier.



Flûte des Dragons

Elle permet de contrôler et de commander aux dragons.



Flûte Féérique

Cet ancien artefact magique contient peut-être la clé pour votre échappatoire.



Carte

Appuyez sur le bouton R pour voir où vous vous situez sur la carte.

LES PERSONNAGES

Le Château Shadowgate est rempli de dangers et de surprises et vous rencontrerez de nombreux habitants (vivants ou morts) au fur et à mesure que vous éclaircirez les mystères enveloppant cet immense donjon. Certains de ces excentriques personnages ne sont pas très coopératifs, mais si vous trouvez un moyen de gagner leur confiance, ils vous aideront dans votre quête.



Del

Vous jouerez le rôle de l'Elfe Del Cottonwood, qui explore le Château Shadowgate. Un esprit libre à la recherche de la fortune, Del a été attaqué et jeté dans le donjon.



Lakmir

Le légendaire et mystérieux mage. On se souvient surtout de son rôle de mentor auprès du Seigneur Jair lors de sa bataille contre le terrible Seigneur Sorcier. Après la mort de Lakmir, le château tomba en ruines. Cependant, certains murmurent que Lakmir n'est pas mort, mais plutôt qu'il dort du Sommeil des Mages afin de se tenir prêt lorsqu'on aura de nouveau besoin de lui.

Belzar

Ancien étudiant de Lakmir, Belzar manipula les forces ténébreuses de la magie noire jusqu'à ce que le mal s'empare de son âme. Il est bien déterminé à libérer son maître le Seigneur Sorcier de la Chambre de Possession, afin que ce dernier puisse étendre sa vengeance sur tout le pays.



Le Seigneur Sorcier

Connu sous bien des noms, le Seigneur Sorcier est détesté et craint par toutes les races. Les Puissantes salles magiques du Château Shadowgate éloignent son esprit et son pouvoir du peuple de Kal Torfin.



LES HABITANTS DU CHATEAU



La Pythie

La Pythie réside à l'Auberge et gagne sa vie en disant la bonne aventure aux visiteurs. C'est grâce à elle que vous êtes en vie et elle a une mission pour vous!



Aaar

Aaar le magicien vint à Shadowgate pour apprendre les secrets magiques de Lakmir, mais il se retrouva captif dans le donjon. Il semble résigné à son triste sort. Il faudrait un miracle pour le sauver.



Les Chasseurs de trésor

A la recherche de la fortune, ils ont creusé tout autour du château, donc faites attention où vous mettez les pieds.



Le Gardien du Donjon

C'est le cauchemar de tout prisonnier retenu dans Shadowgate.



Soldats Nains

Ces membres meurtriers de la Garde Noire sont les troupes personnelles de Belzar. Leurs luisantes haches de batailles sont bien plus affûtées que leur esprit.



Modor

Modor est le propriétaire de l'Auberge du château. Il connaît bien des choses à propos du château, mais il ne fait pas confiance aux étrangers, et en particulier aux Elfes.