

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

TUROK

SEEDS OF EVIL

Scanné par Mumu88
<http://www.emulation64.fr>

AKkaim



NINTENDO.64



Emulation64.fr



TABLE OF CONTENTS

FRENCH	2
DUTCH	29

FONCTION DU STICK MULTIDIRECTIONNEL

La manette de la Nintendo® 64 contient un **STICK MULTIDIRECTIONNEL** qui utilise un système analogique pour la lecture des angles et de la direction de ses mouvements. Ce système permet d'obtenir un contrôle dont la subtilité dépasse de loin celle d'une manette conventionnelle.

Quand vous mettez la console en marche (ON), prenez soin de bien laisser **LE STICK MULTIDIRECTIONNEL** à sa position neutre sur la manette.



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



Pour régler la position neutre une fois que le jeu a commencé, lâchez **LE STICK MULTIDIRECTIONNEL** pour lui permettre de retourner à sa position centrale (comme sur l'illustration de gauche), et appuyez sur **START**, tout en maintenant **LES TOUCHES L et R** enfoncées.

LE STICK MULTIDIRECTIONNEL est un instrument de précision. Prenez garde de ne pas renverser de liquides dessus et ne pas y insérer d'objets étrangers.

CHARGEMENT

1. Assurez-vous que votre Nintendo® 64 est bien éteinte (OFF).
2. Insérez la cartouche de jeu **Turok® 2 Seeds of Evil™** Nintendo® 64 dans la console en suivant les instructions du manuel d'utilisation.
3. Insérez votre manette dans le port 1.

Remarque : Turok® 2 est un jeu pour 4 joueurs. Chaque joueur doit avoir une manette.

4. Si vous souhaitez sauvegarder une partie, insérez un Controller Pak de Nintendo (vendu séparément).

5. Allumez la console (ON) (important : veillez à ne pas toucher **LE STICK MULTIDIRECTIONNEL**).



Ce jeu est compatible avec le Controller Pak et le Rumble Pak. Avant d'utiliser ces accessoires, veuillez lire attentivement leurs manuels d'instructions. Suivez les instructions affichées à l'écran pour savoir lorsque vous devez insérer ou retirer le Controller Pak et le Rumble Pak.

Ce jeu est compatible avec l'Expansion Pak de la N64. Avant d'utiliser l'Expansion Pak de la N64, veuillez lire attentivement la notice contenant d'importantes informations sur l'utilisation de cet accessoire en toute sécurité.

Les jeux N64 possédant l'icône N64 Expansion Pak bénéficient des nouvelles capacités de mémoire de l'Expansion Pak. Recherchez cette icône sur les jeux conçus pour fonctionner avec cet accessoire.

DEUX DESTINEES MORTELLES, UN OBJECTIF IMMURABLE...

Turok 2[®] vous propose deux styles de jeu, aussi passionnants l'un que l'autre : le mode "Quest" (une campagne à un seul joueur qui poursuit l'histoire de Turok à travers d'innombrables niveaux de dangers et de ténèbres). Ou bien, notre mode "Death Match" que vous pourrez configurer pour affronter vos amis ou l'ordinateur dans des modes de jeu multijoueurs tels que "Bloodlust" et "Frag Tag" dans lesquels le dernier survivant remporte la mise. Quel que soit le type de partie que vous choisirez, il vous faudra surmonter votre peur et maîtriser parfaitement toutes vos facultés pour survivre aux épreuves qui vous attendent et arracher la victoire.

LA LÉGENDE CONTINUE

Lorsque **Turok[®]** a détruit le "Campaigner" et "Chronosceptor", il a, sans le vouloir, libéré une nouvelle menace, un péril encore plus dangereux que celui qu'il venait de maîtriser. Car à l'origine des temps, un être nommé Primagen défia la création et se retrouva piégé dans une prison qu'il avait construite lui-même. La "Concordance Lazare", se rendant compte du danger, fit installer une série de totems énergétiques dans tous les lieux jugés comme étant vulnérables à la puissance de Primagen. Mais Primagen l'Ancien, réveillé par la destruction du Chronosceptor, a ordonné à ses malheureux sbires de détruire de toute urgence les totems énergétiques pour le libérer de sa prison. Il incombe à Joshua Fireseed, le nouveau **Turok[®]**, d'affronter ce nouveau challenge pour préserver l'existence même du Monde Perdu ! Il devra faire le plus grand cas de la sagesse d'Adon, la Lumière de Parole Éternelle, qui le guidera à travers les multiples niveaux sur lesquels l'attendent ses nouveaux adversaires. Dans le rôle de **Turok[®]**, vous rencontrerez certains ennemis familiers, tels que l'épouvantable Purr-Linn, mais vous découvrirez également une multitude de nouveaux adversaires. Il vous faudra même visiter le célèbre "Côté des Ténèbres", hanté par les âmes damnées des morts. Sous l'identité de **Turok[®]**, vous aurez besoin de toute votre hardiesse, de toute votre ruse et des formidables armes que le jeu met à votre disposition pour vaincre Primagen et sauver le Monde Perdu, voire l'univers tout entier !

Les menus de Turok[®] 2

Utilisez LA MANETTE/LE STICK MULTIDIRECTIONNEL pour mettre une option en surbrillance. Appuyez sur les BOUTONS START, A ou B pour confirmer un choix/passer à l'écran suivant. Mettez "Go Back" (Retour).



surbrillance et appuyez sur **START, A** ou **B** pour revenir à un écran précédent.
A l'écran titre, appuyez sur le **BOUTON START**.

MENU PRINCIPAL

Le menu principal vous propose les choix suivants:

"Single" (Solo)

Lancement d'une nouvelle partie "Quest" (Quête) à un seul joueur ou chargement d'une partie sauvegardée.

Multi

Lancement d'une nouvelle partie "Death Match" (Match à mort) multijoueur.

Cheats (Triche)

Le choix de cette option vous permet de lancer le jeu de manière amusante et parfois surprenante. Une fois qu'un cheat codes a été mémorisé, il apparaît sur votre liste, et vous avez la possibilité de l'activer (on) ou de le désactiver (off).

Voir Options

(ci-dessous).

Sound Options

Voir Options de son (pg. 6).



OPTIONS

Avant de lancer une partie, il est recommandé de paramétrer vos options. Pour cela, mettez l'option désirée en surbrillance au moyen de

LA MANETTE/DU STICK MULTIDIRECTIONNEL,

puis appuyez sur le **BOUTON START** ou **A** pour modifier les paramètres. En ce qui concerne les options à curseur, le déplacement du curseur vers la droite aura pour résultat d'augmenter l'effet, tandis que son déplacement vers la gauche permettra de le diminuer. Déplacez le curseur à fond vers la gauche pour désactiver certaines options.



Difficulty (Difficulté)

Choisissez entre Easy (Facile), Normal et Hard (Dur).

Control Type (Types de commandes)

Choisissez Expert pour une méthode de commandes de précision, ou Arcade pour un style de commandes plus simple de type arcade.

Control Side (Orientation des commandes)

Choisissez entre orientations droite et gauche. Le réglage par défaut correspond à l'orientation droite. L'orientation gauche a pour effet de réorganiser les commandes en permutant les deux côtés de la manette.

Look Spring (Déplacement de vue)

Si cette option est activée, votre vue "se déplacera" pour retrouver sa position initiale au centre lorsque vous relâchez la commande de vue. Si cette option est désactivée, la vue ne changera pas de position lorsque vous relâchez la commande.

Auto Aim (Visée automatique)

Activez cette option pour obtenir une aide d'acquisition de cibles automatique.

Blood Color (Couleur du sang)

Choisissez de jouer avec du sang rouge ou vert, ou de désactiver le sang.

Opacity (Opacité)

Vous permet de régler la transparence de l'affichage à l'écran. Utilisez **LA MANETTE/LE STICK MULTIDIRECTIONNEL** pour effectuer votre choix entre transparent et opaque.

Réglage horizontal du stick multidirectionnel

Ce curseur contrôle la sensibilité **HORIZONTALE DU STICK ANALOGIQUE**. Plus **LE STICK** est sensible, plus **Turok®** tourne rapidement.

Réglage vertical du stick multidirectionnel

Ce curseur contrôle la sensibilité **VERTICALE DU STICK ANALOGIQUE**. Plus le stick est sensible, plus **Turok®** regarde rapidement vers le haut ou le bas.

Weapon Select (Sélection des armes)

Choisissez la sélection rapide ("Quick") ou normale. La sélection rapide vous permet, comme son nom l'indique, de choisir vos armes plus rapidement en les répartissant entre deux "roues" - qui apparaissent lorsque vous appuyez respectivement sur les **BOUTONS A et B**.

Resolution (Résolution)

Choisissez entre écran large haute résolution (comme au cinéma !) ("Letter Box Hi-Rez"), haute résolution ("Hi-Rez") et basse résolution ("Lo-Rez"). Notez que cette option n'est disponible que si vous disposez d'un pack d'expansion Nintendo.

Brightness (Luminosité)

Choisissez le degré de luminosité convenant le mieux à votre moniteur.

Une fois que vous aurez fini de configurer vos options, mettez "Go Back" en surbrillance et appuyez sur le BOUTON START ou A pour revenir au menu principal.

OPTIONS DE SON

Music Volume (Volume de la musique)

Utilisez le curseur pour régler le volume de la musique. Sound FX Volume.

(Volume des effets sonores)

Utilisez le curseur pour régler le volume des effets sonores.

Speech Volume (Volume des dialogues)

Permet de régler le volume des dialogues du jeu.

Music (Musique)

Cette option de sélection de musique vous permet de choisir un morceau à entendre.



MODE "QUEST" UN JOUEUR

(1 joueur seulement)

Après avoir sélectionné Single (Solo) dans le menu principal, vous accéderez à l'écran un joueur. Vous pourrez choisir entre New Game (Nouvelle partie) et Load (Chargement). Sélectionnez Load (Chargement) si vous souhaitez reprendre une partie sauvegardée là où vous l'avez interrompue, et New Game (Nouvelle partie) si vous souhaitez commencer une nouvelle quête. Mettez votre choix en surbrillance et appuyez sur le **BOUTON A**. Dans le rôle de **Turok**, le joueur doit sauter, se battre, nager et traverser de nombreux niveaux qui mettront ses nerfs à rude épreuve, pour essayer de trouver et de protéger les totems énergétiques de la destruction, face à une horde de créatures de toutes sortes, entièrement acquises à la cause de Primagen. La "quête" de **Turok** l'amènera à visiter de nombreux mondes plus étranges et terrifiants les uns que les autres. Ce n'est qu'avec force courage, capacités physiques et mentales et détermination que **Turok** parviendra à surmonter les défis qui l'attendent et à atteindre son but ultime: la destruction finale du Primagen. N'oubliez pas d'étudier soigneusement les descriptions des niveaux qui vous seront données en cours de jeu pour vous familiariser avec vos objectifs.



La carte

Appuyez sur le **BOUTON L** pour faire apparaître la carte qui vous aidera à vous orienter dans le Royaume Perdu. Chaque type de région/terrain est représenté par les mêmes couleurs, quel que soit le niveau. Votre position est indiquée par une flèche jaune. Appuyez à nouveau sur le **BOUTON L** pour désactiver la carte.

Clefs de Primagen

Tout au long de votre quête, il vous faudra rechercher les clefs cachées sur chaque niveau. Vous devez récupérer toutes les clefs de Primagen pour pouvoir entrer dans la prison de Primagen et terminer le jeu.

HUBS (Portail de téléportation)

Le Royaume Perdu comporte un Portail de téléportation qui permet à Turok de se téléporter d'un niveau à un autre en récupérant un certain nombre de clefs et en accédant au portail de téléportation correspondant. Il existe plusieurs clefs de téléportation pour chaque niveau.



Plumes

A chaque niveau, Turok doit trouver une plume qui lui permettra d'accéder au Talisman secret du niveau en question.

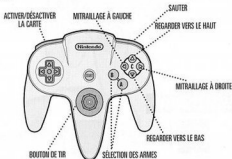


LES COMMANDES PAR DEFAUT

Pour les gauchers, reportez vous à Control Side (Côté des commandes) dans les Options.

COMMANDES EXPERT:

Les commandes en mode "Arcade" sont intuitives et idéales pour les débutants comme pour les experts.



STICK MULTIDIRECTIONNEL :



ARRIÈRE



AVANT



ROTATION GAUCHE



ROTATION DROITE

PERMUTER LE TYPE DE MUNITIONS

+ MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE : PERMUTER L'AMÉLIORATION DES ARMES



MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE :

PERMUTER LE MODE SNIPER

ACCROUPIR



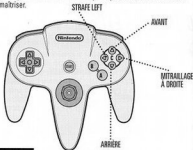
Emulation64.fr

Commandes de précision:

Ces commandes de précision permettent un contrôle sophistiqué des mouvements mais peuvent être difficiles à maîtriser.

BOUTONS C:

LES BOUTONS C CONTRÔLENT LES MOUVEMENTS DE TURK.



STICK MULTIDIRECTIONNEL:



REGARDER/VISER VERS LE HAUT



REGARDER/VISER VERS LE BAS



REGARDER/SE TOURNER VERS LA GAUCHE



REGARDER/SE TOURNER VERS LA DROITE

BOUTON GÂCHETTE (Z): (ARRIÈRE)



ACTIVER/DÉSACTIVER LA CARTE

SAUTER



BOUTONS L ET R:

Remarque: en mode Sniper, appuyez sur R + C▲ pour faire un zoom avant et sur R + C▼ pour faire un zoo arrière



BOUTONS R ET L:

SÉLECTION DES ARMES

SÉLECTION DES MENUS/OPTIONS

⊕ MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE:

PERMUTER LE TYPE DE MUNITIONS

EN MODE "CARTE", LA MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE PERMET DE FAIRE DEFILER LES ZONES EXPOSEES EN MAINTENANT LE BOUTON L ENFOUCE.



PERMUTER LE MODE SNIPER

PERMUTER L'AMÉLIORATION DES ARMES

ACCROUPIR



GRIMPER

Turok[®] pourra utiliser de nombreux objets/lieux pour grimper, notamment les murs, les échelles, les vignes grimpantes, etc. Ces derniers se distinguent habituellement du reste de la zone.

BOUTONS C ET R:



Remarque: lorsqu'il grimpe sur l'une de ces surfaces, **Turok**[®] peut seulement utiliser certaines armes - qui se tiennent à une main.



NAGER

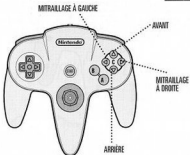
Sa quête pour retrouver Primagen amènera parfois **Turok**[®] à nager. Nous vous recommandons de mettre à profit le mode d'entraînement ("Training") pour vous familiariser avec les mouvements, car l'environnement aquatique tridimensionnel peut être déroutant au premier abord. Les eaux du Monde Perdu regorgent de dangers et il serait risqué de s'y aventurer sans préparation. **Turok**[®] possède certaines armes spéciales qui ne fonctionnent que sous l'eau. Lorsqu'il se trouve à la surface, il peut utiliser toutes les armes disponibles.

Remarque : **Turok**[®] ne peut demeurer sous l'eau que durant un laps de temps limité avant de devoir remonter pour reprendre son souffle. Il commence à voir rouge lorsqu'il est à court d'oxygène. S'il ne remonte pas à temps, il tournera de l'œil et perdra une vie. Appuyez sur le BOUTON R pour remonter à la surface.



Commandes par défaut pour nager:

BOUTONS :



STICK MULTIDIRECTIONNEL :



NAGER VERS LE HAUT



NAGER VERS LE BAS



NAGER VERS LA GAUCHE



NAGER VERS LA DROITE



BOUTON GÂCHETTE (Z) : (ARRIÈRE)



TIRER AVEC L'ARME ACTIVE

BOUTONS A, B ET LANGUETTE:



REMONTÉ À LA SURFACE

SÉLECTION DES ARMES





DEPLACEMENTS A DOS DE DINOSAURE

Durant tous ses déplacements dans les eaux Royaume Perdu Regorgent, **Turok**® trouvera des enclos de styracosaures. S'il parvient à se hisser sur le montoir, il se mettra automatiquement à chevaucher l'un de ces dinosaures. Les styracosaures se contrôlent de la même manière que **Turok**® (à ceci près qu'ils ne peuvent pas mitrailler vers la gauche ni la droite).

Commandes par défaut pour chevaucher

TIRER UN MISSILE



BOUTON R:



BOUTON GÂCHETTE (Z): (ARRIÈRE)

TIRER AVEC LE CANON DE 20MM



LES ARMES

Turok® 2: Seeds of Evil™ vous donne vraiment l'embarras du choix - du choix des armes, évidemment ! **Turok®** commence sa quête avec une arme de base tenue à la main (le "Talon"). A mesure qu'il progresse, il trouvera des armes et des munitions de plus en plus puissantes. Les armes qu'il pourra utiliser varient selon que **Turok®** se trouve sous l'eau, à dos de dinosaure ou à pied.

UTILISATION DES ARMES

1. Le **BOUTON A** ou **B** permet de faire défiler les armes.
2. Le **BOUTON Z** sert à tirer/utiliser l'arme active (il faudra le maintenir enfoncé pour recharger certaines armes).
3. Lorsque vous chevauchez un dinosaure, appuyez sur le **BOUTON R** pour tirer avec votre arme secondaire.
4. Appuyez sur le **BOUTON ↑** de la manette multidirectionnelle pour permuter les munitions.
5. Appuyez sur le **BOUTON ←** de la manette multidirectionnelle pour permuter les améliorations d'armes.

MODE SNIPER

Si une arme n'est pas compatible avec le mode Sniper, ce mode ne s'engagera pas. Certaines armes permettent d'utiliser le bouton droit de la manette multidirectionnelle pour activer/désactiver le mode Sniper. Si l'arme n'est pas compatible avec le mode Sniper, ou si vous ne transportez pas les munitions requises, le mode demeurera désactivé. Lorsqu'il est activé, un "sniper scope" s'affiche et vous pouvez engager une chasse tous azimuts. Maintenez le **BOUTON R** enfoncé et appuyez sur **C ▲** pour effectuer un zoom avant ou **C ▼** pour un zoom arrière. Lorsque vous relâchez le **BOUTON R**, les **BOUTONS C** retrouvent leurs fonctions normales.

Remarque: En mode Sniper, la fonction "Sauter" du BOUTON R sera désactivée tant que le mode Sniper sera actif (pour le désactiver, appuyez sur le bouton → de la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE)

QUICK SELECT (SÉLECTION RAPIDE)

Remarque: Si vous avez choisi d'activer "Quick Select" dans le menu d'options, il vous sera possible de sélectionner vos armes plus rapidement.

1. Appuyez sur le **BOUTON A** et maintenez-le enfoncé. Le cycle des armes primaires apparaîtra à l'écran.
2. Appuyez sur **LE STICK MULTIDIRECTIONNEL ANALOGIQUE** vers l'arme souhaitée pour la mettre en surbrillance.
3. Relâchez le **BOUTON A** pour sélectionner l'arme et l'armer.
4. Répétez l'opération avec le **BOUTON B**.

LES ARMES PRIMAIRES

Les armes primaires sont celles que **Turok®** utilise sur terre (à l'exception de la griffe et de la lame de guerre qui peuvent également être utilisées sous l'eau). Bon nombre de ces armes peuvent être améliorées ; mais pour ceux d'entre vous qui préfèrent la version "originale" à la version améliorée (par exemple, si vous préférez le fusil au déchiqueteur),

BOUTON ← DE LA MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE pour permuter les améliorations des armes. De même, vous voudrez peut-être conserver des munitions plus puissantes (et utiliser par exemple des flèches standard à la place des flèches Tek.). Pour ce faire, appuyez sur le **BOUTON ↑ DE LA MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE** pour permuter les types de munitions.
Note: Some weapons are only available in single player mode.



Flare (Fusée éclairante)

Au lieu de maudire les ténèbres, allumez donc une fusée éclairante. Usage illimité, mais elle doit être rechargée.



Talon (Griffe)

Une arme simple mais extrêmement puissante entre les mains d'un guerrier aguerri comme **Turok**®. Cette impressionnante arme à double lame s'attache à la main au moyen de lanières de cuir.



War Blade (Lame de guerre)

La War Blade est une arme de combat singulier bien plus dangereuse, en raison de sa taille et de sa force de frappe. Taillée dans le bois d'un arbre ou dans les bois d'un élan, la War Blade est capable de porter des coups bien plus puissants que le Talon.



Bow (Arc)

Cet arc conventionnel envoie des flèches standard et constitue l'arme de combat à distance de base de **Turok**®.



Tek Bow (Arc Tek)

Une version high-tech de l'ancienne arme de chasse de la nation Saquin, **Turok**® ne serait pas **Turok**® sans lui. Cette arme envoie des flèches classiques, ainsi que des flèches Tek mortelles (nombre maximum de flèches Tek: 10).



Pistolet .9 MM

Le premier niveau des armes à feu proposées par le jeu. Capable de tirs semi-automatiques, ce pistolet n'est pas très efficace contre les ennemis de grande taille. 10 coups max. Récupérez les munitions supplémentaires.



Mag .60

Ce pistolet mitrailleur semi-automatique constitue une arme à feu de second niveau pour **Turok**®. Récupérez les munitions supplémentaires.



Tranquillizer Gun (Fusil tranquilisant)

Le fusil tranquilisant permet d'immobiliser temporairement vos ennemis sans les tuer. Selon le nombre de points de frappe possédés par l'ennemi - et selon qu'il est ou non immunisé contre les fusils tranquilisants - vous pourrez le rendre inconscient pendant quelque temps en lui tirant une ou plusieurs fois dessus avec cette arme. Une fois l'effet dissipé, cependant, votre ennemi reprendra conscience et attention à sa colère ! Récupérez des flèches supplémentaires.





Charge Dart Rifle (Fusil à fléchettes électriques)

Il s'agit d'une amélioration du fusil tranquilisant, capable de neutraliser un plus grand nombre d'ennemis. Les "Charge Darts" sont des fléchettes électriques propulsées à grande vitesse. La fléchette présente une puissante charge électrique, capable de neutraliser d'un seul coup - mais temporairement - de nombreux ennemis, ce qui laissera au joueur assez de temps pour sélectionner une autre arme et achever l'opposant ou battre en retraite.



Shotgun (Fusil)

Le fusil est une arme puissante mais lente. Extrêmement utile dans les situations de combat rapproché. Il est fourni avec dix cartouches de fusil standard. Maximum: 15 cartouches de fusil standard, 6 cartouches explosives.



"The Shredder" (Le déchiqueteur)

"The Shredder" est une arme redoutable qui envoie des tirs en ricochet capables de rebondir et de tirer ainsi dans les coins, ce qui vous permet d'attaquer sans être vu.



Plasma Rifle (Fusil à plasma)

Version high-tech d'un fusil d'assaut, elle envoie des rafales de plasma traçantes. Fourni avec 30 cartouches de plasma (vous utiliserez 3 cartouches à chaque fois que vous tirerez). Maximum: 60 cartouches de plasma.



Firestorm Cannon (Canon à orage)

Le "Firestorm Cannon" envoie un véritable déluge de munitions capable d'atomiser vos ennemis en quelques secondes. Fourni avec 90 cartouches au plasma. Maximum: 150 cartouches de plasma.



Sunfire Pods (Nacelles solaires)

Les "Sunfire pods" sont des armes mystiques mises au point par les anciens. Il s'agit d'objets sphériques constitués d'une substance qui rappelle l'obsidienne polie. Ces armes extraordinaires contiendraient, dit-on, l'essence même de l'astre solaire ; elles n'ont aucun effet dans les lieux bien éclairés. Toutefois, si vous les utilisez dans la pénombre, elles exploseront dans un éclair blanc brillant qui aveuglera temporairement tous les ennemis se trouvant dans les parages (sauf ceux qui sont immunisés contre ces effets), ce qui aura pour effet de les neutraliser et de les empêcher d'attaquer. Les "Sunfire Pods" ont un effet encore plus redoutable contre les légions des "Blind Ones". En effet, ces derniers doivent à leurs longs siècles passés sous la croûte terrestre une véritable allergie (mortelle) à la lumière du soleil... Cette même lumière qui est contenue dans les "Sunfire Pods". Ces nacelles auront le même effet sur certains autres ennemis troglodytes. **Turok®** pourra récupérer des "Sunfire Pods" supplémentaires.





Cerebral Bore (Perceuse cérébrale)

Il ne s'agit pas d'un outil de bricolage particulièrement intelligent, mais d'une arme redoutable qui envoie un projectile à tête chercheuse capable de "verrouiller" sur l'activité cérébrale. Au moment de l'impact, ses pinces équipées de crochets s'enfoncent dans le crâne de l'infortunée victime pour en extirper tout le fluide cérébral. Dégoûtant ! Le "Cerebral Bore" n'est pas efficace contre les créatures qui ne possèdent qu'un faible degré d'intelligence, dans la mesure où le signal transmis par leur cerveau n'est pas assez puissant pour que le "Cerebral Bore" puisse capter leur activité cérébrale. La nature de cette arme est telle que le projectile se dirige directement sur la tête de l'ennemi vers lequel vous tirez.



Proximity Fragmentation Mine Layer (Poseur de mines de proximité à fragmentation)

Les mines de proximité sont des engins mortels particulièrement atroces. Elles sont propulsées par un lanceur spécial. Un petit témoin vert clignote sur le couvercle de chaque mine et, dès qu'un ennemi s'approche, la mine émet un bip strident et le témoin vert passe au rouge. Une charge de faible volume lance la mine dans les airs et une seconde charge la fait exploser. Lorsqu'elle explose, la mine envoie un véritable mur d'éclats d'obus selon un plan horizontal à la hauteur du genou. Cette vague d'éclats est capable de couper la jambe d'un homme à la hauteur des genoux et de réduire les ennemis de petite taille en chair à pâté. **(REMARQUE: Les mines posées individuellement peuvent servir de pièges séparés à l'intérieur du jeu).** Cette arme possède une vitesse de tir extrêmement lente. Équipée de 3 mines ; max: 6 mines.



Grenade Launcher (Lance-grenades)

Vous permet, par exemple, d'attaquer vos ennemis en surmontant un obstacle. Chaque explosion affecte toute la zone qui entoure le point d'impact - attention, donc, à ne pas vous trouver trop près ! N'oubliez pas de récupérer les grenades supplémentaires que vous trouverez dans le jeu.



Scorpion Missile Launcher (Lance-missiles Scorpion)

Envoie un véritable barrage de petits missiles mortels (de 10 à 12cm) ; les missiles Scorpion peuvent poursuivre plusieurs cibles différentes. Chaque missile Scorpion comporte une tête chercheuse capable de poursuivre sa cible avec une grande précision. De plus, dès qu'un missile Scorpion a touché sa cible, d'autres missiles du même tir peuvent continuer à poursuivre la malheureuse victime. Grâce à un système intégré qui permet d'envoyer plusieurs attaques contre la même cible (pour une efficacité maximale), trois à quatre missiles Scorpion du même barrage peuvent frapper le même individu avant que les autres projectiles ne s'orientent vers une autre cible. Les missiles Scorpion n'ont pas une très grande vitesse de tir, mais cette lenteur relative est amplement compensée par leur redoutable efficacité. Fournis avec des munitions suffisantes pour 3 tirs de barrage. Maximum: 8 tirs de barrage.



Flame Thrower (Lance-flammes)

Arrosez vos malheureux ennemis de liquide enflammé et ils ne demanderont pas leur reste.



Razor Wind (Souffle du rasoir)

Le "Razor Wind" est une arme qui se lance à la main pour découper vos ennemis en tranches de gratin dauphinois avant de revenir comme un boomerang.



"The Nuke" (L'arme nucléaire)

L'arme la plus puissante de votre arsenal.



Assault Rifle/Fusil d'assaut (Multijoueur seulement)

Cette arme légère mais fatale fournit une puissance d'arrêt importante dans les parties Death Match (Match à mort).

LES ARMES A UTILISER SOUS L'EAU

Lorsque **Turok**® se trouve sous l'eau, un menu spécifique de sélection des armes apparaîtra à la place du menu normal. Ce menu contient exclusivement les armes que **Turok**® peut utiliser sous l'eau. Les armes à utiliser sous l'eau ne peuvent PAS être améliorées.



Talon

Le Talon est l'arme de base sous l'eau, comme sur terre. Même si le joueur possède déjà l'amélioration "War Blade", le Talon demeurera l'arme par défaut sous l'eau.



Harpoon Gun (Fusil à harpon)

Le Harpoon Gun est une arme rapide qui projette un harpon. Indispensable pour vous débarrasser de vos ennemis à distance avant qu'ils ne se rapprochent et risquent de causer des dégâts trop importants.



Concussion Torpedoes (Torpilles percutantes)

Les torpilles percutantes sont des grenades petites mais efficaces, à utiliser sous l'eau. Propulsées par un lanceur spécial, ces faibles charges peuvent néanmoins être mortelles pour les ennemis, comme pour **Turok**®.

Prenez donc soin de ne pas les décharger dans des zones restreintes.

LES ARMES DU STYRACOSAURE

Canon de .20 MM

Cette véritable machine de guerre vivante qu'est le styracosaure est équipée d'un canon de .20MM entièrement automatique. Malgré une faible vitesse de tir, cette arme est capable de déchiqeter les ennemis les plus féroces.



Artillerie

Le styracosaure est également équipé d'une batterie d'artillerie puissante qui envoie des projectiles explosifs.

Objets à récupérer

SANTÉ ET FORCE VITALE

Il existe dans le jeu différents bonus de santé qui permettent de soigner les blessures de Turok ou de lui accorder une vie supplémentaire.



Santé argent

+2 points de santé. Ce bonus est spécial en ce qu'il permet de faire augmenter la santé de **Turok**[®] au-dessus de son niveau maximum de 100 points. Ces deux points de santé supplémentaires peuvent s'accumuler au-dessus du niveau de 100 points, pour donner à **Turok**[®], par exemple, 112, 114, 116 points de santé. Toutefois, la Santé Argent n'affecte pas de manière permanente la valeur maximale des points de frappe de **Turok**[®], qui est de 100 points. Si **Turok**[®] possède 112 points de santé et subit 20 points d'endommagement, sa santé retombera à 92 points. Si le joueur récupère ensuite un autre bonus qui ne permet pas de faire remonter la santé de **Turok**[®] au-dessus de 100%, il pourra seulement soigner **Turok**[®] et lui permettre de retrouver ses 100 points.



Santé bleue

10 points de santé. Ce bonus augmente la santé de **Turok**[®] de 10 points mais ne peut pas lui permettre de dépasser le maximum de 100 points.



Santé orange

Santé maximum. Ce bonus restaure complètement la santé de **Turok**[®] (100%). Il ne peut pas augmenter la santé de **Turok**[®] au-dessus du niveau maximum de 100 points.



Ultra santé

Ultra santé supplémentaire. Ce bonus rajoute 100 points à la santé de **Turok**[®] et peut lui permettre de dépasser 100 points. Par exemple, si **Turok**[®] se trouve à 65% de santé et récupère une santé or, son niveau de Santé Atteindra 165%. Ce bonus est, toutefois, temporaire. Dès que **Turok**[®] subit assez de coups pour retomber en deçà de 100 points, sa santé ne pourra plus être rétablie qu'à 100% (sauf si le joueur récupère une autre santé or).



Force vitale or

1 point de vie. Chaque force vitale or rajoute 1 point à la force vitale totale de **Turok**[®]. Lorsque vous aurez récupéré 100 points de force vitale, **Turok**[®] obtiendra une vie supplémentaire (réincarnation).





Force vitale rouge

Rajoute 10 points de force vitale au total de **Turok**[®].

OBJETS SPECIAUX A RECUPERER

Le jeu comporte un certain nombre d'objets spéciaux dotés de propriétés spécifiques. Ces bonus pourront aider **Turok**[®] dans sa quête pour vaincre Primagen.



Invincibilité

Rend **Turok**[®] invulnérable au feu des armes et aux attaques physiques pendant un certain temps. A noter toutefois que, si **Turok**[®] tombe d'une falaise, ou dans un autre lieu à mort instantanée, il mourra quand même.




Plane Walker (Nouvel espace temporel)

Ce bonus transporte **Turok**[®] dans une autre dimension. A partir de ce niveau spirituel, ses ennemis lui sembleront se déplacer au ralenti, ce qui revient à les rendre pratiquement inoffensifs. Toutefois, il est à noter que **Turok**[®] peut toujours être blessé et demeure en proie aux différents dangers du jeu dans cette dimension. L'effet est assez court, veillez donc à ne pas le gaspiller.

LES TALISMANS SECRETS

Les talismans secrets sont constitués d'une série d'anciens artefacts sacrés appartenant à la tribu Saquin. Chacun des 5 talismans apportera à **Turok**[®] une aptitude particulière qui lui sera nécessaire pour mener à bien sa quête. Les talismans doivent être utilisés de manière très spécifique, en des points particuliers des niveaux. Ces points sont clairement indiqués dans le jeu par des carreaux spéciaux portant une marque identique à celle qui apparaît sur les talismans.



"Heart of Fire" (Marche de feu)

Ce talisman permet à **Turok**[®] de traverser la lave, le feu ou tous les autres points "chauds" sans dommage. En fait, le corps de **Turok**[®] devient insensible à la chaleur.



"Whispers" (Chuchotements)

Les pouvoirs de ce talisman permettent à **Turok**[®] de voir les voix des "Whisperers" (chuchoteurs), anciens esprits bienveillants. Une fois que **Turok**[®] aura vu les voix, il pourra les "chevaucher", c'est-à-dire s'en servir pour atteindre certaines zones du niveau qui ne sont accessibles que par ce moyen. Les "voix" apparaissent sous la forme de courants d'air montants.



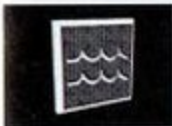
"Eye of Truth" (Oeil de la vérité)

L'œil de la vérité permet à **Turok**[®] de voir des "chemins spirituels" cachés dans le jeu. Ces chemins sont des régions, des plates-formes ou des ponts qui demeurent invisibles et infranchissables en temps normal. Souvent signalés par des rangées de bonus semblant flotter dans les airs, ces chemins ne se concrétiseront qu'une fois que **Turok**[®] se sera emparé des yeux de la vérité.



"Leap of Faith" (Saut de la foi)

Ce talisman permet à **Turok**® d'effectuer de grands bonds lorsqu'il marche dessus.



"Breath of Life" (Souffle de vie)

Le Souffle de vie permet à **Turok**® de marcher sur les eaux habituellement meurtrières de la rivière des âmes (River of Souls). Ce talisman est absolument essentiel pour permettre au joueur de purifier la rivière des âmes.

L'ÉCRAN PAUSE

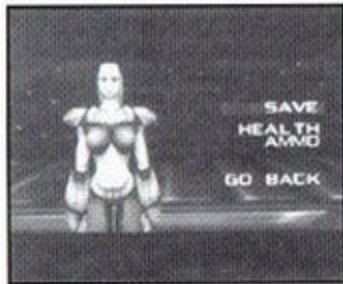
Il est possible de passer en mode pause à n'importe quel moment en appuyant sur le **BOUTON START**. L'écran pause apparaîtra et vous proposera les choix suivants :

1. **Reprendre le jeu** Retour au jeu à l'endroit où vous vous êtes arrêté.
2. **Bilan de missions** Pour savoir où vous en êtes.
3. **Inventaire** Etude de votre inventaire actuel de clefs de téléportation, clefs de Primagen, d'offrandes de plumes et de talismans.
4. **Options** Configuration des options du jeu. Une fois que vous aurez terminé, mettez la mention "Go Back" en surbrillance et appuyez sur le **BOUTON A** pour revenir à l'écran pause.
5. **Options de son** Configuration des options de son.
6. **Triches** Vous permet de taper vos codes de triche et de visualiser un menu de triches.
7. **Quitter** Abandon du jeu en cours. Il vous sera demandé de confirmer.

POINTS DE SAUVEGARDE ET SAUVEGARDE

Remarque : Vous devez insérer dans votre manette un **Controller Pak** (vendu séparément) pour pouvoir sauvegarder vos parties. Si vous avez inséré un **Rumble Pak**, il vous sera demandé d'insérer un **Controller Pak** à sa place.

A plusieurs endroits dans chaque niveau, vous atteindrez un point de sauvegarde. Un écran apparaîtra pour vous proposer les choix suivants:



Save (sauvegarde)

Sauvegardez votre progression dans le jeu

Health (Santé)

Récupérez votre santé

Ammo (Munitions)

Récupérez des munitions

Go Back (Retour)



Restoring Health and Ammo (Récupération de la santé et des munitions)

A n'importe lequel de ces points (un par niveau), vous pouvez récupérer à la fois votre santé et vos munitions aux niveaux maximum (100%). Pour ce faire, mettez votre choix en surbrillance (Health (Santé), par exemple), puis appuyez sur le **BOUTON A**.

Saving a Game (Sauvegarder une partie)

Pour sauvegarder votre partie, mettez Save (Sauvegarde) en surbrillance et appuyez sur le **BOUTON A**. Vous accéderez à l'écran Save Note (Note de sauvegarde), qui affiche deux choix : Save Game (Sauvegarder la partie) et Cancel (Annuler). Sélectionnez Save Game pour poursuivre le processus de sauvegarde, ou Cancel pour retourner à la partie.

Cet écran affiche également jusqu'à 16 emplacements et toutes les données sauvegardées ("notes"). Turok: Seeds of Evil requiert 90 pages pour être sauvegardé, il vous faudra donc supprimer les notes existantes. On vous demandera si vous souhaitez écraser (effacer) la note existante. Mettez votre choix en surbrillance (**OUI** ou **NON**) et appuyez sur le **BOUTON A**.



QUELQUES ENNEMIS

Voici quelques-uns des terribles ennemis que **Turok**® va rencontrer. Faites attention ! Il y en a beaucoup plus...



Les Endtrails

Les Endtrails sont le produit de millions d'années d'évolution. Descendant du terrible "Tyrannosaurus Rex", les Endtrails sont d'énormes bipèdes puissants assoiffés de combat et ne connaissant aucune pitié. Ils constituent l'élite des troupes dinosoïdes et attaquent de loin, grâce à leurs gantelets à ions qui envoient de puissantes charges d'énergie. De près, leurs griffes constituent une terrible menace.



Les Hunters

Les Hunters sont le résultat de longues années de manipulation génétique. Soigneusement sélectionnés pour obtenir une race de "chiens de chasse" reptiliens, ils sont également employés comme instruments de mort et de terreur. Leur corps musclé et puissant leur permet d'effectuer des bonds ahurissants et ils sont extrêmement dangereux.



Les Sentinels

Les Sentinels sont des brutes parmi les Flesh-eaters. Malgré le peu d'estime que leur portent leurs congénères, ce sont eux qui sont responsables de la quasi-totalité des meurtres et des destructions associés aux Flesh-eaters. La concurrence est féroce parmi les Sentinels. Lorsque l'un d'entre eux a fait ses preuves au combat, il peut être choisi pour participer au "Sang de la Mère" ("Blood of the Mother"), un rite sacrificiel au cours duquel il monte non seulement en grade mais se voit transformé en "Death Guard", l'ordre suivant de la société des Flesh-eaters. Les Sentinels sont armés de lames énormes.



long de leurs avant-bras et qui dépassent de 60 cm la longueur de leurs membres.



Les Blind Ones

Les Blind Ones vivent sous terre, dans un dédale tortueux de grottes et de tunnels. Tout comme les Flesh-eaters, leurs lointains ancêtres, les Blind Ones sont friands de chair fraîche et tiède et s'aventurent de temps à autre au-dessus de la surface, en compagnie de leurs araignées géantes apprivoisées. Ils surgissent soudain d'une trappe dérobée pour s'emparer de leurs malheureuses victimes. Ils doivent aux siècles passés dans l'obscurité d'avoir perdu l'usage de leurs yeux, mais ils ont, en contrepartie, développé un odorat extrêmement sensible, ainsi que des capacités auditives exceptionnelles. Les Blind Ones doivent éviter à tout prix la lumière du soleil, leurs longues années passées dans les ténèbres ayant résulté dans une sévère allergie à ses rayons. Toute exposition directe leur est fatale.



Les War Clubs

Composante principale des troupes de Purr-Linns, les War Clubs sont rarement armés, mais n'en sont pas moins extrêmement dangereux. Les Purr-Linns sont agiles et capables d'effectuer des bonds prodigieux. Ils sont également capables de lancer d'énormes rochers et autres objets hétéroclites sur **Turok**®.



Les Soldiers

Ces mastodontes blindés sont les membres les plus funestes de la colonie des Mantids. Enormes, rapides et terriblement dangereux, les Mantid Soldiers sont capables de mettre à mal l'adversaire le plus redoutable. Leur lourd exosquelette les protège contre la plupart des armes, ce qui les rend extrêmement difficiles à détruire.



Les Deadmens

Les gros des troupes de Deadside, les Deadmens sont bien plus que de simples corps en décomposition. Malgré leur état de putréfaction avancé, ils ont le pied leste et sont très dangereux. Ils se relèvent encore et encore malgré les assauts des armes les plus puissantes, leur dépouille n'ayant aucune envie de reposer en paix. Leurs armures en lambeaux constituent plus un ornement qu'une protection et il n'est pas rare de les voir poursuivre leur attaque, même après avoir été coupés en deux!



Les Troopers

Le trooper Primagen est une monstruosité humanoïde. Patchwork de chair et de métal, il est impossible de reconnaître quelles créatures ces monstres ont bien pu être autrefois. Quoi qu'il en soit, ils sont armés jusqu'aux dents et terriblement dangereux. Ils attaqueront **Turok**® au pistolet au laser, ou se serviront des énormes baïonnettes qui leur sont attachées comme d'épées.



MULTIJOUEURS DEATH MATCH

4 joueurs maximum s'affrontent sous les traits d'un des nombreux personnages en trois modes Death Match : Bloodlust, Frag Tag et Team Blood. Sélectionnez Customize Weapons (Personnaliser armes) pour choisir les armes qui seront disponibles dans votre partie multijoueur.

BLOODLUST

Les matches Bloodlust sont des compétitions à mort dont le dernier survivant sort vainqueur. Les parties Bloodlust sont des parties en duel (chaque joueur se défend tout seul). Ou de matches par équipe où vous devrez coopérer avec votre équipier pour détruire vos adversaires. Il existe trois types de matches.

TEAM BLOOD GAMES (PARTIES TEAM BLOOD)

Dans Team Blood, c'est en coopérant que vous réussirez à détruire l'équipe adverse. Choisissez l'équipe Rouge ou Bleue, puis réglez les options et préparez-vous à réduire l'équipe adverse en morceaux.

FRAG TAG

En mode Frag Tag, un joueur tiré au sort devient "la bête" et tous les autres joueurs sont contre lui. Si "la bête" parvient à atteindre un point de contrôle prédéterminé, il gagne des armes et un autre joueur devient "la bête".

Le menu "Death Match"

Lorsque vous sélectionnez Bloodlust ou Frag Tag, le menu et les options correspondant au mode choisi s'affichent.

LES NIVEAUX

Toute une série de milieux hostiles vous sont proposés. Une fois que vous aurez sélectionné un niveau, vous pourrez utiliser la fonction "texture" pour en modifier l'apparence.

TEXTURE SET (TEXTURES)

Utilisez cette fonction pour modifier les textures (l'apparence) du niveau que vous avez sélectionné.



PARTIE CONTRE LA MONTRE

Le joueur 1 sélectionne la durée du match entre "None" (aucune limite de temps) et 99 minutes (aïe, mes pouces!).

****FRAG FRAG***

(Bloodlust uniquement) Le joueur 1 sélectionne le nombre de mini-parties nécessaires pour remporter le jeu. Le premier joueur à atteindre ce nombre est le vainqueur.

****LIMITE TAG***

(Frag Tag uniquement) Même principe que ci-dessus.

2 PLAYER LAYOUT (CONFIGURATION DEUX JOUEURS)

Choisissez une division d'écran verticale (partie gauche/partie droite) et une division horizontale (partie supérieure/partie inférieure).

CROSSHAIRS (VISEUR)

Choisissez de jouer avec (ON) ou sans (OFF) réticule de visée

VITESSE DU JOUEUR

Utilisez la barre coulissante pour régler la vitesse de déplacement des personnages.

Sélection des personnages

JOSHUA FIRESEED: (Turok)



Turok*, combattant polyvalent, est rapide et fiable.

RDON: (The Speaker of Forever Light)



Les pouvoirs mystiques de cette guerrière agile compensent sa vulnérabilité.

PURLIN: (Force meurtrière)



Ce guerrier impitoyable est lent et brutal. Les attaques de cette bête apathique sont puissantes.

GANT: (Celui qui venait du froid)



Ce dinosaure impitoyable est difficile à vaincre et il a la faculté de ressusciter.

MANGEUR D'HOMMES: (Soldat de la mort)



Cette brute épaisse est entouré d'une aura diabolique nuisible à toute personne s'approchant trop près. Sa rapidité et ses compétences variées en font un adversaire meurtrier.



LE FIREBORN:



Cette créature fouguese brûle d'envie de montrer ses remarquables prouesses au combat.

RAPACE:



Cette bête vicieuse ne peut tenir une arme, mais sa puissance et sa rapidité en font un ennemi redoutable, même pour un combattant bien armé.

ENDTRAIL:



Cette créature sans pitié, descendant immense et puissant du T-Rex, adore le sang. A vous de faire en sorte que ce ne soit pas le vôtre!

TAL 'SET:

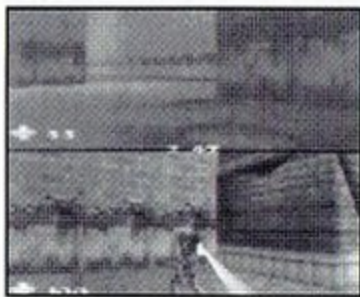


Probablement le plus puissant des **Turok**®, Tal 'Set met toute sa connaissance et son art du combat au service des matchs à mort.

Death Match

Lorsque vous sélectionnez Death Match, l'écran de sélection du jeu apparaît. Sélectionnez le jeu, votre personnage, et pénétrez dans l'arène pour engager la bataille! L'arène est une vaste zone comportant toutes sortes de cachettes, idéales pour épier vos ennemis et monter des embuscades!

The Arena (L'arène):



- Energy (énergie)** Niveau de santé. Ce compteur descend à mesure que les joueurs subissent des "dommages". Lorsqu'il atteint zéro, c'est adieu monde cruel...
- Time Remaining (temps restant)** En mode contre la montre, c'est ici qu'apparaît le décompte du temps restant.
- Frag/Tag Count (compteur mini-partie)** Le nombre de mini-parties remportées.