

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

NUS-NTKP-FAH  
MAN04100.70-FAH

# TUROK 3

SHADOW OF OBLIVION

MODE D'EMPLOI  
HANDLEIDING

**AKkaim**

NINTENDO 64



[Emulation64.fr](http://Emulation64.fr)

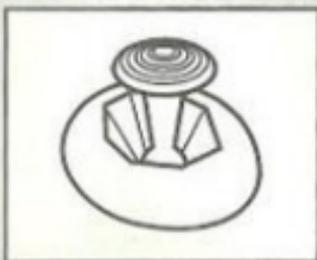
# SOMMAIRE

Chargement . . . . .	3
Introduction . . . . .	4
Menus de Turok 3 : Shadow of Oblivion. . . . .	5
Menu principal . . . . .	5
Options . . . . .	6
Jouer à Turok 3 : Shadow of Oblivion . . . . .	8
Commandes par défaut . . . . .	8
Quête en solo. . . . .	9
Deathmatch en multijoueur . . . . .	13
Sélection des joueurs . . . . .	13
Bonus. . . . .	18
Armes . . . . .	19
Trucs et astuces. . . . .	25

## TRUCS & ASTUCES

Au 3615 ACCLAIM\* ou au 08 36 68 24 68\* (\*2,21 F/min.)

# Fonctionnement du stick multidirectionnel



La manette de jeu Nintendo® 64 possède un stick multidirectionnel doté d'un système de capteurs analogiques pour répondre à vos commandes lors des changements de direction. Un contrôle aussi précis est impossible avec la manette multidirectionnelle classique. Lorsque vous allumez la console (interrupteur sur ON), ne touchez pas au stick multidirectionnel.

Si le stick multidirectionnel est incliné (comme dans la figure de gauche) au moment où vous allumez la console (interrupteur sur ON), cette position sera retenue comme point neutre. Les jeux utilisant le stick

multidirectionnel ne pourront donc pas fonctionner correctement.

Pour redéfinir la position de référence une fois la partie commencée, lâchez le stick multidirectionnel afin qu'il revienne à sa position centrale (comme dans la figure de gauche), puis appuyez sur le bouton **START** tout en maintenant enfoncés les boutons L et R. Le stick multidirectionnel est un instrument de précision, assurez-vous de ne le mettre en contact avec aucun liquide ou corps étranger.

# CHARGEMENT

1. Assurez-vous que votre Nintendo® 64 est bien éteinte.
2. Insérez la cartouche du jeu Nintendo® 64 Turok® 3 : Shadow of Oblivion™ dans la console comme indiqué dans le mode d'emploi.
3. Insérez la manette dans la prise de connexion 1

**Remarque : jusqu'à 4 joueurs peuvent s'affronter dans le jeu Turok® 3 : Shadow of Oblivion™. Tous les joueurs doivent à présent insérer leurs manettes dans les prises qui leurs correspondent**

4. Si vous souhaitez sauvegarder une partie, insérez une cartouche de sauvegarde Nintendo™ (vendue séparément).
5. Allumez la console (position ON). Pendant cette manipulation, veillez à ne pas toucher au stick multidirectionnel.

**Ce jeu est compatible avec la cartouche de sauvegarde™ et le kit vibrations™. Avant d'utiliser ces accessoires, veuillez lire attentivement leurs manuels d'utilisation. Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran afin de savoir quand insérer ou retirer la cartouche de sauvegarde et le kit vibrations.**

**Ce jeu est compatible avec l'extension mémoire™ N64. Avant d'utiliser l'extension mémoire, veuillez lire attentivement son livret d'instructions ; celui-ci contient en effet des informations importantes sur les précautions à prendre avec cet accessoire et sur son utilisation.**

**Les cartouches de jeu N64 affichant l'icône extension mémoire N64 tireront parti des fonctions de mémoire supplémentaire de l'extension mémoire N64.**

# INTRODUCTION

L'UNIVERS EST NÉ DANS UN HURLEMENT DÉCHIRANT. BIEN LONGTEMPS AVANT LA FORMATION DE NOTRE MONDE, VIVAIT OBLIVION. DÉVASTANT TOUT SUR SON PASSAGE, OBLIVION ERRAIT À TRAVERS LE COSMOS TELLE UNE MONSTRUEUSE MÉDUSE TOUTE-PUISSANTE. IL SE NOURRISSAIT DE TOUTE FORME DE VIE, S'INFILTRANT DANS LE CORPS DES VIVANTS POUR LES DÉVORER DE L'INTÉRIEUR, ACCUMULANT AINSI L'ÉNERGIE DES MORTS ET DES MOURANTS.

L'EXPLOSION QUI DÉTRUISIT LE BATEAU-PHARE DE PRIMAGEN PROVOQUA UNE MONTÉE D'ÉNERGIE QUI ENTRAÎNA UNE RÉACTION EN CHAÎNE SI DÉVASTATRICE QUE L'UNIVERS TEL QU'IL EXISTAIT À CE MOMENT LÀ FUT ENTIÈREMENT ANNIHILÉ. L'ONDE DE CHOC, DUE À L'ÉNERGIE LIBÉRÉE PAR L'EXPLOSION, ANÉANTIT OBLIVION ET PARVINT PRESQUE À ÉLIMINER CETTE ENTITÉ COSMIQUE D'UNE PUISSANCE INÉGALÉE. DE CE CHAOS NAQUIT LA TERRE PERDUE. OBLIVION RESSENTIT ALORS UNE TERRIBLE SOUFFRANCE... UNE GRANDE PEUR... ET UNE HAINE D'UNE VIOLENCE DÉMESURÉE. LA MORT ENGENDRE SOUVENT LA VIE. C'EST AINSI QU'UN NOUVEL UNIVERS FUT CRÉÉ. NOTRE UNIVERS.

MAIS, OBLIVION SURVÉCUT. BIEN QU'EXTRÊMEMENT DÉSTABILISÉ PAR LA FORMATION DE LA TERRE PERDUE, OBLIVION EST BEL ET BIEN EN VIE ET CHERCHE DÉSESÉRÉMENT UN MOYEN DE FRANCHIR LES TERRES ENGLOUTIES QUI SÉPARENT NOTRE MONDE DE LA TERRE PERDUE ET LA TERRE PERDUE DE NOMBREUX AUTRES TERRITOIRES. LA TERRE PERDUE DÉTIENT LE SECRET DE LA RENAISSANCE D'OBLIVION MAIS AUSSI CELUI DE SA DESTRUCTION. LE FARDEAU DE LUMIÈRE RENFERME LES DERNIERS FRAGMENTS D'ÉNERGIE PURE QUI FURENT À L'ORIGINE DE NOTRE MONDE ET QUI PARVINRNT PRESQUE À ANÉANTIR OBLIVION. IL EST PORTÉ PAR TOUS LES MEMBRES DE LA LIGNÉE TUROK. LA DISPARITION DE LA GÉNÉRATION TUROK MARQUERAIT UN TERME... LA RENAISSANCE D'OBLIVION.

# Menus de Turok 3

Pour effectuer une sélection, utilisez la **manette multidirectionnelle**, le **stick multidirectionnel** ou les **boutons C**.

Appuyez sur les boutons **START**, **A** ou **Z** afin de confirmer votre choix.

Modifiez les options ou les paramètres du jeu en utilisant le **bouton Gauche** ou **Droit** de la **manette multidirectionnelle** /**stick multidirectionnel** ou les **boutons C**.

Pour quitter un menu ou revenir au menu précédent, appuyez sur le **bouton B**.

## MENU PRINCIPAL

Depuis le menu principal, vous avez la possibilité d'effectuer les sélections suivantes :

### **New Game (Nouvelle partie)**

Commencez une nouvelle quête en solo.

### **Load Game (Charger une partie)**

Continuez une partie en solo précédemment sauvegardée sur une cartouche de sauvegarde.

### **Deathmatch (Deathmatch)**

Rejoignez l'action effrénée des arènes de Deathmatch en mode multijoueur. Affrontez vos amis ou entraînez-vous contre des adversaires informatiques. Pour plus d'informations, consultez la section Deathmatch de ce manuel (page 13).

### **Options (Options)**

Ajustez les paramètres sonores, graphiques et modifiez la configuration de votre manette. Pour plus d'informations, consultez la section Options de ce manuel (page 7).

## **Secrets (Secrets)**

Activez ou désactivez les secrets du jeu ou entrez un code pour obtenir un nouveau secret.

# **OPTIONS**

## **Control (Configuration)**

Modifiez la configuration de votre manette. Reportez-vous à la section Control Options (Configuration) de ce manuel.

## **Sound (Son)**

Réglez le volume sonore. Reportez-vous à la section Sound Options (Options sonores) de ce manuel.

## **Display (Affichage)**

Réglez les options graphiques. Reportez-vous à la section Display Options (Options graphiques) de ce manuel.

# **Control Options (Configuration)**

Modifiez les options à l'aide des boutons Gauche et Droit de la manette multidirectionnelle, du stick multidirectionnel ou des boutons C.

Sélectionnez la commande que vous désirez changer via les icônes de commandes situés dans la partie supérieure de l'écran.

## **Style (Types de configuration)**

Ce jeu propose deux configurations principales : Normal (normale) et Arcade (arcade). Chacune dispose d'une version « gaucher » et d'une version « droitier ». Vous avez donc le choix entre quatre configurations. La configuration Normal permet de viser ses ennemis avec davantage de précision et d'effectuer des mouvements plus

complexes, mais elle peut s'avérer difficile à maîtriser. La configuration Arcade est plus intuitive et plus appropriée pour les débutants.

## **Look Spring (Vue plongeante)**

Choisissez Yes (Oui) pour obtenir automatiquement une vue de haut.

## **Reverse Up/Down (Inversion haut/bas)**

Choisissez Yes (Oui) pour inverser le champ visuel haut et bas classique.

## **Auto Aim (Ciblage automatique)**

Choisissez Yes (Oui) pour atteindre vos cibles plus facilement.

## **Weapon Wheel Speed (Affichage de l'inventaire)**

Lorsque vous maintenez enfoncé le bouton A ou le bouton B, votre inventaire s'affiche à l'écran. Cette option vous permet de régler sa vitesse d'affichage. Si vous effectuez un réglage faible, votre inventaire s'affiche lentement, alors qu'avec un réglage élevé, votre inventaire s'affiche instantanément.

## **Vertical Speed (Vitesse verticale)**

Vous avez la possibilité de régler la sensibilité verticale du stick multidirectionnel. Une sensibilité accrue vous permet de regarder en l'air ou vers le bas plus rapidement.

## **Horizontal Speed (Vitesse horizontale)**

Ce paramètre commande la sensibilité horizontale du stick multidirectionnel. Accroître la sensibilité vous permet de tourner plus rapidement vers la gauche ou vers la droite.

## **Sound Options (Options sonores)**

Réglez le volume de la musique, des effets sonores ou des voix du jeu à l'aide du bouton

gauche ou droit du stick multidirectionnel. Vous pouvez également choisir la musique que vous souhaitez écouter en Deathmatch.

## Display Options (Options graphiques)

Modifiez les options à l'aide du bouton gauche ou droit de la manette multidirectionnelle/stick multidirectionnel ou des boutons C.

### Resolution (Résolution graphique)

Jouez en Low resolution (basse résolution), High resolution (haute résolution) ou Letter Box (boîte à lettres)... comme au cinéma !

**Remarque : ce paramètre peut être modifié uniquement si une extension mémoire N64 est connectée à la console.**

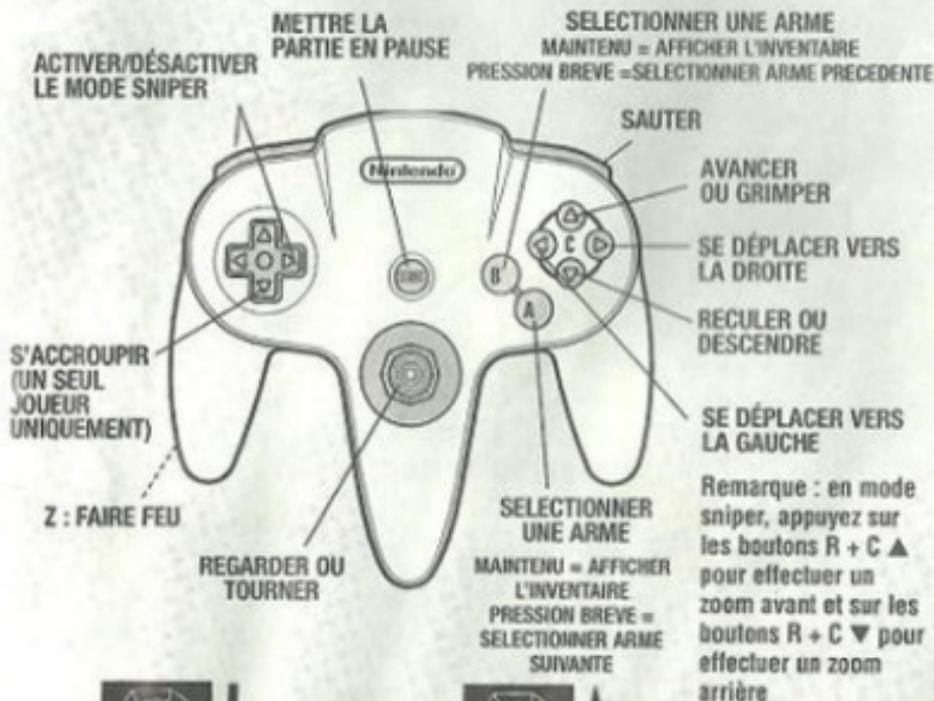
### Deathmatch Radar (Radar deathmatch)

Ce radar vous permet de pister vos coéquipiers (triangles verts) et vos ennemis (triangles rouges) lors d'un deathmatch. Pour pimenter la partie, nous vous conseillons de désactiver cette option.

# JOUER A TUROK 3 : SHADOW OF OBLIVION

## Commandes par défaut

La configuration Normal (normale), version « droitier » est la configuration par défaut du jeu. Ses commandes peuvent s'avérer difficiles à maîtriser au début mais permettent de viser et de se déplacer de manière beaucoup plus précise que celles de la configuration Arcade (arcade).



REGARDER EN L'AIR



REGARDER VERS LE BAS



TOURNER A GAUCHE



TOURNER A DROITE

# Commandes Arcade

Voici la description des commandes Arcade, version « droitier ». Elles sont identiques à celles de la configuration Normal (normale) à deux exceptions près : utilisez les boutons C pour regarder en l'air ou vers le bas et le stick multidirectionnel pour reculer et avancer. Cette configuration est plus intuitive que la configuration Normal.



REULER OU  
DESCENDRE



AVANCER  
OU GRIMPER



SE DÉPLACER  
VERS LA GAUCHE



SE DÉPLACER VERS  
LA DROITE

REGARDER VERS LE BAS



## QUÊTE EN SOLO

Sélectionnez New Game (Nouvelle partie) depuis le menu principal afin de commencer une quête en solo.

Sélectionnez Load Game (Charger une partie) depuis le menu principal pour charger une partie précédemment sauvegardée sur une cartouche de sauvegarde.

### Niveau de difficulté

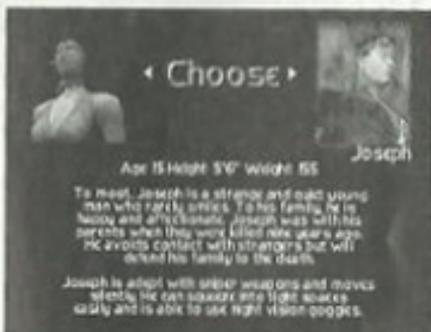
Lorsque vous avez choisi New Game (Nouvelle partie), sélectionnez votre niveau de difficulté :

Easy (facile), Normal (normal), Hard (difficile) et Oblivion (Oblivion). Plus le niveau de difficulté est élevé, plus les ennemis sont coriaces et plus le temps imparti pour accomplir vos objectifs est limité.

Vous avez ensuite la possibilité d'insérer un kit vibrations si vous le souhaitez.

## Personnage

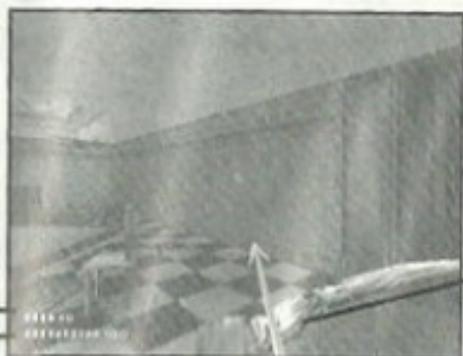
Lorsque la scène cinématique d'introduction s'achève, vous devez sélectionner soit le personnage de Joe, soit celui de Danielle Fireseed. Chacun possède ses propres caractéristiques et compétences et peut améliorer ses armes de façon différente.



## Missions

Pour terminer Turok 3 : Shadow of Oblivion, vous devez brillamment achever cinq niveaux. Chacun comporte plusieurs objectifs capitaux ainsi que de nombreuses autres quêtes annexes certes, mais tout aussi palpitantes.

## Ecran de jeu d'une quête en solo



MUNITIONS  
SANTÉ

ARME EN  
MAIN

**Santé** Votre état de santé est représenté sous la forme d'une jauge et d'un nombre qui sont situés dans l'angle inférieur gauche de l'écran. Vous commencez une partie avec 100 points de santé. Au fur et à mesure que vous encaissez des coups, ce nombre diminue. Vous avez alors la possibilité de vous régénérer entièrement (100 points de santé) en ramassant des bonus santé et même d'accroître considérablement votre réserve de santé (plus de 100 points de santé) en ramassant le bonus Top forme. De plus, chaque fois que vous réunissez suffisamment de points de vie, votre seuil de points de santé augmente définitivement pour toute la durée de la partie.

**Arme en main** L'arme que vous utilisez est toujours celle que vous avez en main.

**Munitions** Dans l'arme que vous tenez en main, la quantité de munitions que vous avez en réserve est représentée par une jauge et un nombre qui sont situés au-dessus de votre état de santé. Lorsque vous arrivez à court de munitions pour une arme, vous changez automatiquement d'arme.

## Sélection d'une arme et inventaire

Appuyez brièvement et rapidement sur le **bouton A** pour changer d'arme et utiliser l'arme qui se trouve au-dessus de votre ancienne arme dans l'inventaire.

Appuyez brièvement et rapidement sur le **bouton B** pour changer d'arme et utiliser l'arme située sous votre ancienne arme dans l'inventaire. Si vous maintenez enfoncé l'un de ces boutons, votre inventaire apparaît à l'écran.



## Pour sélectionner une arme ou un objet depuis votre inventaire :

1. Appuyez et maintenez enfoncé le **bouton A** ou **B** pour afficher votre inventaire à l'écran.
2. Pour sélectionner un objet, utilisez le stick multidirectionnel en l'orientant dans la direction de l'objet désiré.
3. Relâchez le **bouton A** ou le **bouton B**.

Dans une quête en solo, consultez la liste de vos armes à l'aide du **bouton A** et la liste de vos armes spéciales, de vos objets ainsi que des objets spéciaux que vous avez découverts à l'aide du **bouton B**. Dans un deathmatch, utilisez le **bouton A** pour accéder à votre première catégorie d'armes et le **bouton B** pour accéder aux autres armes (les plus puissantes). La plupart des armes de votre inventaire offrent deux modèles : le modèle classique et le modèle amélioré, qui n'occupent cependant qu'une seule place dans votre inventaire. Ainsi, si vous sélectionnez l'arme que vous tenez déjà en main, vous accéderez à son autre modèle. L'emplacement le plus haut de l'inventaire, auquel vous pouvez accéder en appuyant sur le **bouton A**, renferme le tomawak (pour Danielle), l'épée (pour Joe) ainsi que le Vent cinglant (commun aux deux personnages).

**Remarque :** si votre inventaire s'affiche trop rapidement ou trop lentement, vous pouvez modifier sa vitesse d'affichage dans le menu **Control Options (Configuration)**.

## Mode sniper

Lorsque vous utilisez certaines armes, vous avez la possibilité d'activer ou de désactiver le mode sniper en appuyant sur la manette multidirectionnelle vers la droite. Si une arme n'est pas compatible avec le mode sniper, ce mode ne s'active pas. Lorsqu'il est activé (ON), un réticule de visée s'affiche : vous êtes alors prêt à chasser tout ce qui bouge ! Maintenez enfoncé le **bouton R** (face avant droite de la manette) et appuyez sur le **bouton C**

▲ pour effectuer un zoom avant ou sur le **bouton C** ▼ pour effectuer un zoom arrière. Dès que vous relâchez le **bouton R**, les **boutons C** recouvrent leurs fonctions initiales.

**Remarque :** en mode sniper, la fonction de saut normalement associée au bouton R est inaccessible jusqu'à ce que vous désactiviez le mode sniper (bouton gauche de la manette multidirectionnelle).

## CHARGER UNE PARTIE

Le menu de chargement s'affiche dès que vous sélectionnez Load Game (Charger une partie) depuis le menu pause ou le menu principal. Vous pouvez alors consulter la liste de toutes les parties sauvegardées sur votre cartouche de sauvegarde N64. Les parties sauvegardées de Turok 3 s'illustrent par le symbole d'Oblivion. Pour charger une partie, sélectionnez la partie désirée puis appuyez sur le **bouton A**. Attention, un Deathmatch ne peut être ni sauvegardé, ni chargé.

## SAUVEGARDER UNE PARTIE

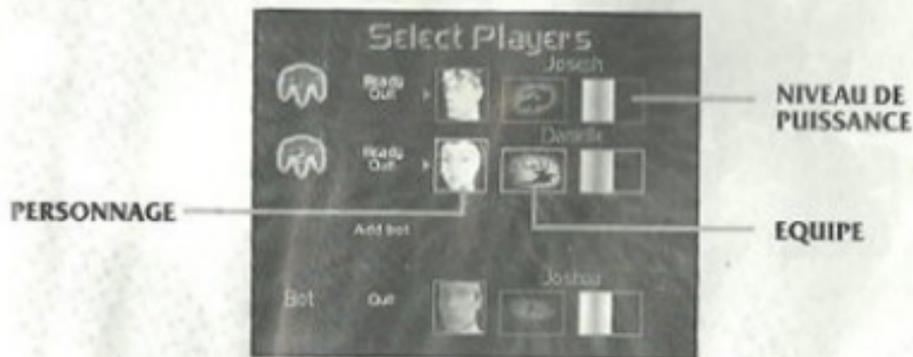
Le menu de sauvegarde s'affiche lorsque vous sélectionnez Save Game (Sauvegarder une partie) depuis le menu pause (vous ne pouvez pas sauvegarder un Deathmatch). Vous pouvez alors consulter la liste des sauvegardes effectuées sur votre cartouche de sauvegarde N64. Les parties sauvegardées de Turok 3 s'illustrent par le symbole d'Oblivion. Pour écraser une partie précédemment sauvegardée de Turok 3 (ou d'un tout autre jeu), sélectionnez-la puis appuyez sur le **bouton A**. Si vous disposez d'un emplacement libre sur votre cartouche de sauvegarde, sélectionnez-le puis appuyez sur le **bouton A**.

# DEATHMATCH EN MULTIJOUEUR

## Sélection du Deathmatch

Choisissez parmi huit époustouffants deathmatch en multijoueur. Dirigez le stick multidirectionnel vers la gauche et vers la droite pour vous faire défiler les différents types de deathmatch. Les règles de chacun d'entre eux s'affichent à l'écran. Chaque deathmatch peut être joué en équipe ou en solo, chacun pour soi. Vous pouvez affronter jusqu'à trois de vos amis ou bien jusqu'à trois adversaires contrôlés par l'ordinateur (ou toute autre combinaison de votre choix).

Sélectionnez un deathmatch à l'aide du **bouton A**. Vous accédez ensuite au menu de sélection des joueurs.



## Sélection des joueurs

Ce menu vous permet de sélectionner les joueurs et de modifier leur personnage, leur équipe et leur niveau de puissance. Jusqu'à trois joueurs (amis, adversaires informatiques ou combinaison des deux) peuvent se joindre à vous. Pour cela, vos amis doivent appuyer sur le bouton **START** de leur manette respective. Sélectionnez **Add Bot** (Ajouter un adversaire informatique) si vous désirez en affronter un, ou **Quit** (Quitter) si vous souhaitez supprimer un adversaire informatique de la partie. Il doit toujours y avoir un minimum de

deux joueurs dans chaque partie. De plus, pour certains Deathmatch (comme Prend ses couleurs ou Dernier passage), il est préférable de jouer à trois joueurs ou plus. Si vous ne choisissez qu'un seul joueur, un adversaire informatique sera automatiquement sélectionné pour vous faire face.

## Personnage

C'est le personnage que vous incarnez pendant le deathmatch. Chaque personnage possède ses propres armes. A vous de choisir celui qui vous convient le mieux ! Pour incarner un autre personnage, sélectionnez son portail puis appuyez sur le **bouton A**.

## Equipe

C'est le nom de votre équipe. Si vous utilisez un radar deathmatch [voir la section Display Options (Options graphiques) en page 7 de ce manuel], vos coéquipiers seront représentés par un triangle vert. Pour changer d'équipe, sélectionnez votre nouvelle équipe puis appuyez sur le **bouton A**. Si tous les joueurs font partie de la même équipe, la partie ne peut pas être jouée.

## Niveau de puissance

Le niveau de puissance d'un joueur peut être un avantage ou un inconvénient face à ses adversaires. Si votre niveau de puissance est négatif, vous causez moins de dommages chez vos adversaires et vous encaissez plus de dommages de leur part. A l'inverse, si votre niveau de puissance est positif, vous causez davantage de dégâts chez vos adversaires et vous encaissez beaucoup moins de dégâts. Vous pouvez vous servir de cela pour pimenter une partie lorsque vous affrontez un joueur plus, ou moins, expérimenté que vous. Si vous jugez que vos adversaires informatiques sont trop puissants, diminuez leur niveau de puissance.

Pour modifier le niveau de puissance d'un joueur, sélectionnez la jauge correspondante et appuyez sur le **bouton A**. Utilisez ensuite le stick

multidirectionnel vers la droite ou vers la gauche pour effectuer vos réglages. Lorsque vous avez terminé, appuyez de nouveau sur le **bouton A**.

Après tout changement, chaque joueur doit appuyez sur le bouton **START** pour valider ses choix. Lorsque tous les joueurs sont prêts, le menu Deathmatch s'affiche.

## Deathmatch

Ce menu vous permet de modifier les paramètres des deathmatch ou de commencer un nouveau deathmatch.

Sélectionnez une option à l'aide de la manette **multidirectionnelle/stick multidirectionnel** vers le haut ou vers le bas puis effectuez vos changements en utilisant la manette **multidirectionnelle/stick multidirectionnel** vers la gauche ou vers la droite.

## Game (Jeu)

Choisissez le deathmatch auquel vous souhaitez participer. Vous pouvez également sélectionner cette option pour consulter la liste des deathmatch disponibles ou bien encore les différentes règles de jeu.

## Variation (Variantes)

Faites votre choix parmi une liste de variantes de jeu spécialisées : gravité, vitesse de mouvements, quantité de bonus, etc. Vos adversaires informatiques peuvent avoir quelques difficultés d'adaptation à la variante sélectionnée. Pour leur en mettre plein la vue, sélectionnez cette option à l'aide du bouton A afin de créer votre propre variante.

## Weapons (Armes)

Choisissez parmi une liste de configurations d'armes, allant de la simple lance à l'arsenal le plus complet, ou bien choisissez Default (Par défaut) pour rétablir la configuration par défaut. Sélectionnez cette option à l'aide du bouton A afin de créer votre

propre configuration. Celle-ci vous permet de déterminer avec quelle arme vous commencerez le deathmatch, quelles armes vous pourrez ramasser par la suite et quelles armes ne seront pas disponibles durant la partie.

**Remarque :** comme dans tous les autres jeux, Arsenal de guerre et Maître d'armes n'utiliseront pas les armes que vous avez exclues du jeu.

## **Victory (Victoire)**

Déterminez le score requis pour remporter le match : le premier joueur ou la première équipe à l'atteindre, est déclaré vainqueur. La plupart des deathmatch vous permettent de ne pas sélectionner de score ; ainsi le vainqueur est celui ou celle qui détient le score le plus élevé à la fin du temps imparti. Certains deathmatch possèdent déjà un score présélectionné, qui ne peut être modifié.

## **Time (Temps)**

Fixez la durée du match ou, pour certains deathmatch, la durée de chaque round.

Pour la plupart des deathmatch, vous pouvez également choisir de ne pas fixer une limite de temps. Dans ce cas, la partie prend fin dès qu'un joueur ou qu'une équipe atteint le score requis pour être déclaré vainqueur. Pour d'autres deathmatch, la durée du match ou du round ne peut être modifiée.

## **Team Damage (Dommages mutuels)**

Sélectionnez Yes (Oui) si vous souhaitez que des coéquipiers puissent se blesser ou se tuer entre eux. Cette option est disponible uniquement si une équipe composée de plus d'un joueur participe au match.

## **Sudden Death (Mort subite)**

Si vous avez déterminé la durée d'un match, vous pouvez également sélectionner sudden death

(mort subite) pour déterminer quel est vainqueur lorsqu'il y a match nul à la fin du temps imparti. Choisissez No (Non) si vous préférez accepter le match nul. Choisissez Until Won (Jusqu'au bout) pour continuer le match jusqu'à ce qu'il y ait un véritable vainqueur.

Déterminez la durée des prolongations ou bien poursuivez le match jusqu'à ce qu'un joueur ou une équipe remporte le match. Dans la plupart des deathmatch, seuls les joueurs ou équipes ayant le score le plus élevé sont autorisés à jouer en sudden death (mort subite) ; les autres joueurs sortent alors de la partie. Les deathmatch ne vous permettent pas tous de fixer la durée d'un sudden death (mort subite).

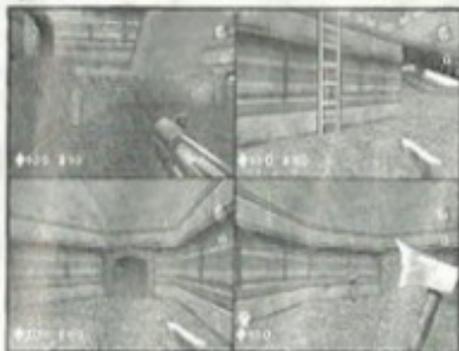
## Arena (Arène)

Choisissez une arène de combat en deathmatch.

Sélectionnez cette option à l'aide du bouton A pour consulter vos choix ou pour modifier l'ordre d'affichage des arènes durant le match.

Lorsque vous avez paramétré votre deathmatch, sélectionnez Begin Match (Commencer le match) puis appuyez sur le bouton A ou START pour entrer dans le cœur de l'action !

## Ecran de jeu deathmatch



L'écran est divisé en fonction du nombre de joueurs participant. En revanche, l'écran de jeu des adversaires informatiques ne s'affiche pas.

L'état de santé d'un joueur apparaît dans l'angle inférieur gauche de son écran de jeu. Le nombre de ses munitions restantes pour l'arme qu'il a en main apparaît à la droite de son état de santé. Au-dessus de l'état de santé du joueur, sont indiqués tous les pouvoirs spéciaux qu'il possède, comme ici pour le joueur en bas à droite (pouvoir d'invisibilité).

Le score du joueur se situe dans l'angle supérieur droit de son écran de jeu (s'il fait partie d'une équipe, c'est le score de son équipe qui s'affiche). Pour *Prend ses couleurs*, deux scores sont affichés : le score actuel du joueur (en haut) et son score correspondant au round en cours. Si le joueur (ou son équipe) se trouve en tête, une flèche verte est affichée à côté de son score. Si le joueur est à la traîne, une flèche rouge est affichée à côté de son score.

Le symbole situé dans l'angle supérieur droit de chaque écran de jeu diffère selon la nature du deathmatch et s'anime en fonction du déroulement de la partie. Par exemple, dans *Le petit singe*, ce symbole s'anime lorsque vous êtes le singe, de même, dans *Capture le drapeau*, il s'anime dès que vous possédez le drapeau.

Lorsque le match ou le round est limité dans le temps, le décompte s'affiche en haut de l'écran.

## **Bonus en deathmatch**

### **Arme et munitions**

Dans la plupart des parties, un bonus d'arme sert à acquérir à la fois cette arme et des munitions supplémentaires. Dans certains deathmatch et pour certaines armes, vous trouverez un bonus de munitions uniquement au lieu d'un bonus d'arme.



**+10 Santé (Rouge)**



**+20 Santé (Blanc)**



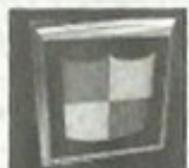
**+100 Santé (Bleu)**

Ajoute 10, 20 ou 100 points à votre nombre de points de santé sans excéder son seuil maximum (100).



### **Top forme (Or)**

Ajoute 100 points à votre nombre de points de santé, même au-delà de votre seuil, jusqu'à en doubler le nombre maximum (200).



### **Bouclier**

Vous rend invincible pendant une courte période ; vous êtes alors totalement invulnérable.



### **Invisibilité**

Vous rend quasiment invisible pour une courte période.



### **Fou furieux**

Défoulez-vous ! Certes, vous ne disposez que de la lance mais les dommages que vous causez sont bien plus impressionnants que d'habitude.

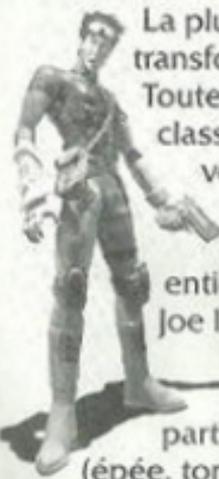
## **RESULTATS DU MATCH**

Lorsqu'un match prend fin, vous pouvez consulter les résultats : le score de chaque joueur ainsi que des statistiques qui reflètent la manière avec laquelle ils ont combattu.

# MENU PAUSE

En cours de partie, appuyez sur le bouton START afin d'afficher le menu pause. Vous avez alors la possibilité de reprendre votre partie, de sauvegarder ou de charger une partie, de paramétrer des options, de consulter ou d'entrer des codes secrets ou de quitter la partie en cours. Vous pouvez également consulter les résultats de la partie en cours (objectifs atteints pour une quête en solo et score actuel pour un deathmatch). Un deathmatch ne peut être ni sauvegardé, ni chargé.

# ARMES



La plupart des armes peuvent être transformées en armes plus puissantes. Toutefois, l'amélioration de l'arme classique varie selon le personnage que vous incarnez. Par exemple, Danielle peut transformer un fusil d'assaut en Canon de l'Enfer entièrement automatique, alors que Joe le transforme en Sniper des Ombres. Par défaut, vous commencez votre partie avec une arme de main (épée, tomawak...).



Dans une quête en solo, vous devez ramasser des objets spéciaux afin d'obtenir la version supérieure d'une arme classique. Dans un deathmatch, vous disposez immédiatement de la version améliorée des armes de votre inventaire, dans la mesure où elles sont modifiables. Dans tous les cas, la version améliorée d'une arme dépend du personnage que vous incarnez.

## **Tomawak** (Arme de départ)



Réservé à Danielle.  
Inaccessible en Deathmatch.

**VERSION AMÉLIORÉE POUR DANIELLE :**  
Vent cinglant

## **Epée** (Arme de départ)



Réservée à Joe.  
Inaccessible en Deathmatch.

**VERSION AMÉLIORÉE POUR JOE :**  
Vent cinglant

## **Vent cinglant** Une arme dévastatrice.



Inaccessible en Deathmatch.

**VERSION AMÉLIORÉE POUR DANIELLE :**  
Aucune

**VERSION AMÉLIORÉE POUR JOE :**  
Aucune

## **Lance** (Arme de départ)



Disponible uniquement en Deathmatch.

**VERSION AMÉLIORÉE POUR DANIELLE :**  
Aucune

**VERSION AMÉLIORÉE POUR JOE :**  
Aucune

**Arc** Un arc ordinaire avec des flèches classiques.



**VERSION AMÉLIORÉE  
POUR DANIELLE :**

**Arc explosif :** lance des flèches explosives et permet d'effectuer des zooms.



**VERSION AMÉLIORÉE  
POUR JOE :**

**Arc dévastateur :** Arc à feu continu permettant d'effectuer des zooms.

**Pistolet** Un pistolet classique à un coup.



**VERSION AMÉLIORÉE  
POUR DANIELLE :**

**Mag 60 :** semi-automatique qui émet une rafale de trois balles.



**VERSION AMÉLIORÉE  
POUR JOE :**

**Silencieux :** pistolet silencieux à un seul coup avec portée laser et zoom.

**Fusil d'assaut** Fusil d'assaut classique capable de tirer une rafale de trois balles.



**VERSION AMÉLIORÉE  
POUR DANIELLE :**

**Canon de l'Enfer :** Mini-fusil à feu continu entièrement automatique.



**VERSION AMÉLIORÉE  
POUR JOE :**

**Sniper des ombres :** fusil d'assaut avec zoom intégré.

**Fusil** Fusil standard à deux coups utilisant deux cartouches par coup. Dommages maximums à courte portée.



**VERSION AMÉLIORÉE  
POUR DANIELLE :**

**Essaim de flammes :** tire des fléchettes incendiaires qui s'enflamment au contact de la cible. Utilise plusieurs cartouches.



**VERSION AMÉLIORÉE POUR JOE :**

**Déchiqueteuse :** tire en ricochets des fléchettes chargées d'électricité. Utilise plusieurs cartouches.

**Lance-grenades** Lance-grenades ordinaire qui ne tire qu'une seule grenade qui rebondit.



**VERSION AMÉLIORÉE  
POUR DANIELLE :**

**Lance-grenades à tir autopropulsé :** tire une seule grenade autopropulsée qui explose au contact de la cible.



**VERSION AMÉLIORÉE POUR JOE :**

**Canon à napalm :** tire une seule mine au napalm qui se fixe à la cible et explose lorsque vous la déclenchez.

**Stryge** Une mystérieuse arme à courte portée. Son action est encore tenue secrète.



**VERSION AMÉLIORÉE POUR DANIELLE :**

Aucune

**VERSION AMÉLIORÉE POUR JOE :**

Aucune

## Mangeur de cervelles

Lance une sonde autoguidée qui se fiche dans le cerveau d'un ennemi pour le lui aspirer lentement mais sûrement...



### VERSION AMÉLIORÉE POUR DANIELLE :

**Jet de cervelles :** lance une sonde autoguidée qui se fixe sur la tête d'un ennemi et explose lorsque vous la déclenchez. Inaccessible en Deathmatch.



### VERSION AMÉLIORÉE POUR JOE :

**Investisseur de cervelles :** lance une sonde autoguidée qui se fixe sur la tête d'un ennemi et qui vous permet de prendre momentanément le contrôle de ses faits et gestes avant que la sonde n'explose. Inaccessible en Deathmatch.

**Fusil Trou Noir :** crée un trou noir, aux effets surprenants. Cette arme est constituée de cinq pièces qui se trouvent dans chacun des niveaux du premier jeu. Inaccessible en Deathmatch.



**VERSION AMÉLIORÉE POUR DANIELLE :**  
Aucune

**VERSION AMÉLIORÉE POUR JOE :**  
Aucune

# Objets spéciaux

## (Un seul joueur uniquement)



### Capteur d'énergie

Seule Danielle peut utiliser ce grappin pour récupérer de l'énergie. Adon a dispersé plusieurs sources d'énergie rougeoyantes afin de venir en aide à Danielle. Lorsque le capteur d'énergie a repéré une de ces sources, appuyez sur le bouton Z pour vous en rapprocher. Vous avez la possibilité de sélectionner le capteur d'énergie en appuyant et maintenant enfoncé le bouton B puis en dirigeant le stick multidirectionnel vers le haut.

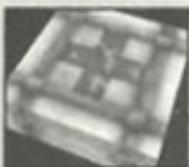
### Lunettes de vision nocturne

Seul Joe peut utiliser ces lunettes et ainsi être doué de nyctalopie. Lorsque vous les avez trouvées, vous avez la possibilité de les activer ou de les désactiver en appuyant et maintenant enfoncé le bouton B puis en appuyant sur le stick multidirectionnel vers le haut.

### Divers

Au fur et à mesure de votre progression dans le jeu, vous trouverez de nombreux objets spéciaux qui vous permettront d'accomplir des tâches spécifiques. Pour découvrir les particularités de ces objets, appuyez et maintenez enfoncé le bouton B.

# BONUS : QUETE EN SOLO



## +10 points de santé

Ajoute 10 points à votre état de santé dans la limite de votre seuil de points de santé.



## +20 points de santé

Ajoute 20 points à votre état de santé dans la limite de votre seuil de points de santé.



## Kit régénérant

Rétablit votre nombre de points de santé à son maximum.



## Top forme

Ajoute 100 points à votre état de santé, même au-delà de votre seuil de points de santé.



## +1 point de vie

Chaque fois que vous réunissez 100 points de vie, votre seuil de points de santé augmente définitivement de 10 points.



## Bonus de munitions

Faites le plein de munitions !

## Bonus d'arme

Vous permet d'acquérir de nouvelles armes.

## Améliorations d'arme

Améliore les performances de vos armes.

# TRUCS ET ASTUCES

- Si vous disposez d'une cartouche de sauvegarde, n'hésitez pas à effectuer des sauvegardes régulièrement.
- Pour recommencer votre partie en cours ou votre mission en cours, sélectionnez Quit (Quitter) depuis le menu pause.
- Pensez à vous baisser afin d'esquiver les attaques ennemies.
- Chaque mission renferme 100 bonus - points de vie. A vous de les trouver !
- Ramassez sur-le-champ tous les objets que vous trouvez - vous pourriez être dans l'impossibilité de revenir en arrière pour les rechercher plus tard.
- N'oubliez pas que certaines armes offrent un mode sniper.
- Certaines régions sont accessibles par Joe uniquement et d'autres, par Danielle.
- Pour une partie encore plus palpitante, désactivez l'option auto-aim (ciblage automatique). Vous pouvez alors viser vous-même vos ennemis et effectuer des tirs plus précis et plus percutants.