NUS-NO7P-FRA

007 Le Monde ne Suffit Pas

MODE D'EMPLOI

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

EA GAMES

NINTENDO 64

Emulation64.fr

TABLE DES MATIERES

Démarrage du jeu 4
Récapitulatif des principales commandes de jeu 4
Introduction 5
Démarrage 5
- Menu principal 5
- Options 7

Incarner Bond 8
- Commandes de jeu détaillées 8
- Ecran de jeu 9
- Ecran Pause 9
- Ecran Rapport 10

L'arsenal de Bond 10
- Armes 10
- Les gadgets 13

Insructions de mission 16
- Mission 1 : le messager 16
- Mission 2 : la rançon de King 16
- Mission 3 : poursuite sur la Tamise 16
- Mission 4 : soulèvement dans le métro 16
- Mission 5 : réception glaciale 16
- Mission 6 : surveillance de nuit 16
- Mission 7 : départ de nuit 17
- Mission 8 : mascarade 17
- Missions 9 et 10 : Labyrinthe city 17
- Mission 11 : renégat 17
- Mission 12 : l'ange déchu 17
- Mission 13 : l'angoisse des profondeurs 17
- Mission 14 : fusion nucléaire 17

Mode Multijoueur 18
- Fenêtre Menu multijoueur 18
- Ecran de sélection de l'arène 18
- Ecran Type de partie 19
- Ecran de réglages des personnages 20
- Ecran de sélection des équipes 21
- Menu Pause 21
- Ecran des résultats 21

Sauvegarde et chargement 22
L'équipe du jeu Le monde ne suffit pas 23
- EA Games 23
- Localisation France 23
- MGM 24
- Eurocom Entertainment Software 24

Emulation64.fr

DEMARRAGE DU JEU

1. Eteignez votre console Nintendo 64.

   Attention : ne jamais insérer ou enlever une cartouche de jeu lorsque la console est allumée.
2. Vérifiez qu'une manette de jeu est raccordée à la prise de connexion 1 de la console.
3. Si vous jouez contre un ami, branchez l'autre manette de jeu dans la prise de connexion 2.
4. Introduisez la cartouche de jeu dans la console. Appuyez fermement pour bien la verrouiller.
5. Allumez la console. L'écran de choix de la langue apparaît. Sélectionnez le drapeau correspondant à la langue de votre choix, à l'aide du stick multidirectionnel **(GAUCHE / DROITE)**, et appuyez sur la touche **A**. Après les mentions légales relatives au jeu, les logos EA Games, Eurocom Entertainment Software et MGM Interactive s'affichent, suivis de l'écran titre " *Le monde ne suffit pas* ". S'ils n'apparaissent pas sur votre écran, reprenez à l'étape **1**.
6. Appuyez sur la touche **START** pour accéder au menu principal (voir p. 5).

RECAPITULATIF DES PRINCIPALES COMMANDES DE JEU

Action	Commande
Déplacement	Stick multidirectionnel
Tirer / Utiliser	Bouton **Z**
Actionner / Recharger	Bouton **B**
Parcourir les armes	Bouton **A**
Viser	Bouton **R**
Regarder en haut / en bas	Touches directionnelles **HAUT / BAS**
Faire un pas de côté	Touche **C GAUCHE / DROITE**
Sauter / Esquiver	Touche **C HAUT / BAS**
Pause	**START**

Remarque : pour obtenir une liste détaillée des commandes, voir la rubrique *Commandes de jeu détaillées*, page 8.

Emulation64.fr

INTRODUCTION

Heureux de vous revoir, 007™. Un agent du MI-6 a été assassiné et un rapport ultra-secret des services russes à l'énergie atomique lui a été subtilisé. Un vieil ami, Sir Robert King, a acheté accidentellement le document volé, croyant qu'il s'agissait d'informations sur les terroristes qui ont attaqué son pipeline au Kazakhstan. Pendant ce temps, un banquier suisse nommé Lachaise, jouant l'intermédiaire dans cette affaire, a proposé de rembourser Sir Robert. Vous devez le rencontrer, découvrir qui a tué notre agent et récupérer l'argent.

Remarque : pour plus d'informations sur le jeu « *Le monde ne suffit pas* », visitez le site www.007.ea.com. Pour des informations sur les autres titres proposés par EA GAMES, visitez le site d'Electronic Arts™ à l'adresse www.ea.com. Si vous souhaitez des informations sur « *Le monde ne suffit pas* » ou sur d'autres films de James Bond, consultez www.jamesbond.com.

Accessoires

Ce jeu est compatible avec les accessoires du Rumble Pak et de la Expansion Pak. Avant d'utiliser les accessoires, veuillez lire attentivement les livrets d'information fournis avec la Expansion Pak et le Rumble Pak. Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran pour savoir quand insérer ou retirer ces accessoires.

Tous les modes de jeu sont accessibles sans la Expansion Pak ; les joueurs qui l'utilisent bénéficient toutefois d'un meilleur graphisme. La Expansion Pak vous permettra d'accéder au mode de couleurs vives.

DEMARRAGE

Commencer une nouvelle aventure

Sélectionnez cette option pour accéder à l'écran CHARGER/SAUVEGARDER (voir p.22)

Commencer une partie en mode multijoueur (voir p. 18)

Permet d'accéder à l'écran des OPTIONS (voir p.7)

Menu principal

Le menu principal permet de commencer une partie, en solo ou en mode multijoueur, de charger ou de sauvegarder les données d'une partie, ou encore de modifier les options de jeu.

- Pour commencer une nouvelle mission, sélectionnez **NOUVELLE PARTIE**, puis appuyez sur la touche **A**. L'écran Sélection d'une mission s'affiche.

  Remarque : dans ce manuel, tous les choix par défaut des différentes options sont indiqués en caractères **gras**.

Emulation64.fr

Ecran Sélection d'une mission

Choisissez une des missions. Vous devez réussir la mission sélectionnée pour pouvoir passer à la suivante.

*Utilisez le pavé directionnel pour mettre une mission en surbrillance, puis appuyez sur la bouton **A** pour valider votre choix.*

- Une fois la mission choisie, le menu Difficulté s'affiche.

Menu Difficulté

Sélectionnez le niveau de difficulté qui vous convient. Plus le niveau est difficile, plus le nombre d'objectifs à atteindre dans chaque mission est élevé. Avez-vous les compétences requises pour survivre dans la peau d'un « Agent 00 » ?

AGENT : c'est le niveau le plus facile. Il permet aux agents novices d'acquérir de l'expérience.

AGENT SECRET : challenge moyen, pour les agents vétérans.

AGENT 00 : ultime mise à l'épreuve pour les agents très expérimentés. Les ennemis sont plus résistants, plus intelligents et bien plus rusés.

Remarque : dans le mode Agent 00, l'option Visée automatique n'est pas disponible. Vous ne pouvez compter que sur votre habileté pour survivre.

Une fois le niveau de difficulté choisi, l'écran Instructions s'affiche.

Ecran Instructions

Cette fenêtre comporte toutes les informations dont vous aurez besoin pour exécuter la mission sélectionnée. Vous devez disposer d'un maximum d'informations pour faire face au mieux à tout imprévu une fois sur le terrain.

Afficher les objectifs de la mission

Lire la présentation détaillée d'une mission

Obtenir des informations complémentaires sur la localisation de la mission et sur les personnes impliquées

Analyser les informations concernant l'équipement spécial qui vous sera utile pour exécuter la mission

*Touche **C HAUT / BAS** pour parcourir les instructions*

- *Pour commencer la mission, appuyez sur **START**.*

Emulation64.fr

Options

Personnalisez les options de jeu à votre convenance.

- Pour ouvrir cet écran, mettre OPTIONS en surbrillance dans le menu principal, puis appuyer sur le bouton **A**.

TYPE DE MANETTE : choisissez votre configuration optimale des commandes à l'aide des touches **GAUCHE / DROITE** du pavé directionnel .

COMMANDES AVANCEES : accès à la fenêtre des options de commandes avancées

REGARDER HAUT / BAS : lorsque le réglage est sur **NORMAL**, appuyez sur la touche **HAUT** du pavé directionnel pour regarder en haut, et sur la touche **BAS** pour regarder en bas. Lorsque l'option est réglée sur INVERSER, les commandes sont inversées.

VISEE AUTOMATIQUE : lorsque cette option est **ACTIVE**, votre arme vise automatiquement l'ennemi le plus proche.

REGLAGE DE LA VISEE : cette option vous permet de déplacer vous-même le réticule de visée. Lorsque l'option est réglée sur visée **PAR INTERMITTENCE**, vous devez maintenir le bouton Cible enfoncé pour faire remonter le réticule de visée. Si l'option est réglée sur visée PERMANENTE, le réticule de visée est tour à tour à l'écran ou hors-écran lorsque vous appuyez sur le bouton Cible.

ACTIVER LE VISEUR : lorsque cette option est **ACTIVEE**, un point de visée rouge s'affiche en cours de jeu.

AFFICHER LES MUNITIONS : lorsque cette option est **ACTIVEE**, un compteur de munitions s'affiche.

VUE AU LOIN : lorsque cette option est **ACTIVEE**, votre personnage regarde droit devant lui lorsqu'il monte ou lorsqu'il descend.

NIVEAU AUTO : lorsque cette option est **ACTIVEE**, l'angle de vue s'ajuste automatiquement après un brusque changement de vitesse de déplacement.

RETABLIR PUISSANCE DE ZOOM : lorsque cette option est **ACTIVEE**, le réglage du niveau de zoom précédent est rétabli dès que vous commencez à viser.

GRAPHISMES : accès à la fenêtre des options de graphismes.

DETAIL : utilisez les touches **GAUCHE / DROITE** du pavé directionnel pour pour régler le niveau de détail.

RESOLUTION : sélectionnez un niveau de détails pour votre partie (**STANDARD** ou COULEURS VIVES).

Remarque : pour accéder au mode COULEURS VIVES, une cartouche d'extension est nécessaire.

LUMINOSITE : réglez le niveau de luminosité globale du jeu.

ASPECT : choisissez un affichage **NORMAL** ou GRAND ECRAN.

AUDIO : accès à la fenêtre des options audio.

MUSIQUE : utilisez les touches **GAUCHE / DROITE** du pavé directionnel pour régler le volume de la bande son.

BRUITAGE : utilisez les touches **GAUCHE / DROITE** du pavé directionnel pour régler le volume des effets sonores.

Emulation64.fr

MODE SON : choisissez de jouer en **STEREO**, SURROUND ou MONO.

VOIX : utilisez les touches **GAUCHE / DROITE** du pavé directionnel pour jouer avec ou sans les voix.

GENERIQUE : consultez le générique du jeu.

Incarner Bond

Intrigue et danger sont les deux composants majeurs de la vie d'un agent secret. Il vous faudra maîtriser les techniques présentées ci-après pour surmonter tous les obstacles de vos prochaines missions.

Commandes de jeu détaillées

Déplacements de base

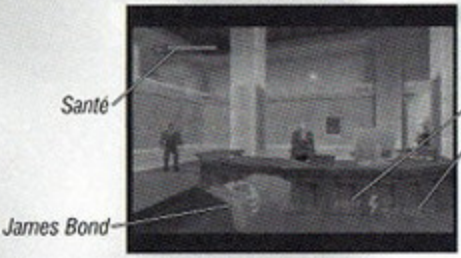
Avant / arrière	Stick multidirectionnel **HAUT / BAS**
Tourner à gauche / droite	Stick multidirectionnel **GAUCHE / DROITE**
S'accroupir / se relever	Touche **C BAS**
Petit pas à gauche / à droite	Touche **C GAUCHE / DROITE**
Sauter	Touche **C HAUT** (un personnage accroupi ne peut pas sauter).
Regarder en haut / en bas	Touches **HAUT / BAS** du pavé directionnel.

Maniement des armes

Utiliser une arme / un objet	Bouton **Z**
Sélectionner l'arme suivante	Bouton **A**
Sélectionner l'arme précédente	Maintenez le bouton **A** enfoncé et appuyez sur le bouton **Z**
Exécuter une action / Recharger	Bouton **B**
Viser	Maintenez le bouton **R** enfoncé et déplacez le stick multidirectionnel
Zoom avant / arrière en visant	Touche **C HAUT / BAS**
Sélectionner le gadget suivant	Maintenez le bouton **A** enfoncé et appuyez sur le bouton **B**
Changer de mode d'arme	Maintenez le bouton **B** enfoncé et appuyez sur le bouton **Z**
Changer de mode de vision (si vous avez les gadgets appropriés)	Maintenez le bouton **B** enfoncé et appuyez sur le bouton **A**

Emulation64.fr

Ecran de jeu



Barre de santé

Cette icône indique l'état de santé du personnage. Lorsque l'indicateur est entièrement vert, sa forme physique est au maximum. L'indicateur diminue lorsque le personnage est blessé. Si la blessure est très grave, l'indicateur passe au rouge. Lorsque la barre est vide, la mission est terminée.

Barre d'oxygène

Dans certaines missions, vous devez nager sous l'eau ; une barre d'oxygène s'affiche alors. Lorsque la barre est entièrement bleue, vous disposez du maximum d'oxygène. La barre s'épuise progressivement ; lorsqu'elle est vide, la mission est terminée. Chaque fois que vous remontez à la surface, la barre d'oxygène se remplit.

Ecran Pause

Pour accéder à l'écran Pause :

1. En cours de partie, appuyez sur **START**.
2. Sélectionnez une option à l'aide des touches **HAUT / BAS** du pavé directionnel, puis appuyez sur le bouton **A** pour valider votre choix.

L'écran Pause permet d'accéder aux options suivantes :

CONTINUER :	pour reprendre la mission en cours.
OBJECTIFS :	pour vérifier si les objectifs de la mission ont été atteints ou non.
ARMES :	pour accéder au menu Armes.
GADGETS :	pour accéder au menu Gadgets.
MESSAGES :	pour accéder à tous les messages qui vous ont été envoyés pendant la mission.
OPTIONS :	pour accéder à la fenêtre Options.
REDEMARRER :	pour recommencer la mission depuis le début.
QUITTER :	pour interrompre la mission en cours et afficher l'écran Rapport.

Emulation64.fr

Ecran Rapport

Au terme d'une mission, l'écran Rapport s'affiche.

Si vous avez réussi la mission, vous pouvez passer à la suivante. Si les objectifs n'ont pas été atteints, vous devez recommencer la mission. Bonne chance, 007 !

L'arsenal de Bond

Au cours de vos missions, vous serez amené à affronter des adversaires redoutables et vous devrez faire face à des situations périlleuses. Pour atteindre vos objectifs, vous devrez utiliser vos armes et vos gadgets de façon stratégique.

Armes

Pour ces missions, vous devrez utiliser une gamme très variée d'armes de haute technologie. Si certaines situations requièrent l'usage de la force, d'autres au contraire reposent sur la surprise et le camouflage. Vous amasserez progressivement un grand nombre d'armes et vous devrez choisir la plus appropriée à chaque situation. Les armes présentées ci-après sont celles que vous rencontrerez le plus souvent au cours de vos mission.

M45 allemand

Version actualisée du M9 allemand. Cette mitraillette gros calibre n'est pas l'arme la plus efficace mais elle a un fort pouvoir neutralisant.

Capacité : 25 coups
Dommage : moyen
Portée : moyenne
Munitions : 45 ACP

Emulation64.fr

Frinesi special 12

Fusil de chasse automatique. Le Frinesi est très puissant mais manque de précision sur une longue distance.

Capacité : 8 coups
Dommage : élevé
Portée : faible
Munitions : calibre 12

GL 40

Le GL40 est un lance-grenades à tir unique. Les grenades explosent au bout de 5 secondes.

Capacité : 1 coup
Dommage : très élevé
Portée : longue
Munitions : 40mm

Ingalls modèle 20

L'Ingalls modèle 20 est un pistolet lourd doté d'une grande puissance de tir et équipé d'un silencieux. C'est une arme très utilisée par les terroristes et la pègre urbaine.

Capacité : 30 coups
Dommage : moyen
Portée : moyenne
Munitions : .45 ACP

Meyer Bullpup

Le Meyer Bullpup est un fusil compact très précis. Sa lunette télescopique est un atout très important pour le tir à longue distance.

Capacité : 30 coups
Dommage : élevé
Portée : longue
Munitions : 5,6 mm

Emulation64.fr

TMP Meyer

Le Meyer TMP est un petit pistolet doté d'une grande puissance de tir. Il ne provoque pas de dégâts très importants mais il est extrêmement fiable pour les tirs à longue distance.

Capacité : 25 coups
Dommage : faible
Portée : moyenne
Munitions : 9mm

Magnum Raptor

Le Magnum est un pistolet semi-automatique très puissant. En raison de la taille des balles, le Magnum a une capacité plus faible qu'une arme à feu standard comme le P2K.

Capacité : 8 coups
Dommage : élevé
Portée : faible
Munitions : .44 Magnum

KA-57 soviétique

Ce fusil d'assaut lourd est l'arme standard utilisée par les soldats russes. Il a un fort pouvoir de neutralisation mais reste d'une précision limitée.

Capacité : 30 coups
Dommage : élevé
Portée : longue
Munitions : 7,62 mm

SSR 4000 suisse

Conçu pour les missions clandestines, ce fusil de sniper terriblement précis est équipé d'un silencieux et d'une lunette télescopique. Son verrouillage ralentit toutefois le tir et le rechargement.

Capacité : 5 coups
Dommage : élevé
Portée : très longue
Munitions : 7,62mm

Emulation64.fr

Montre fléchette

Conçue pour ressembler à une montre ordinaire, il s'agit en fait d'un pistolet à fléchettes. Destinée aux missions secrètes d'infiltration, elle envoie des fléchettes de tranquillisant capables d'endormir une personne sur-le-champ. Conçue pour les situations dans lesquelles la force létale n'est pas requise, elle vous sera remise au début des missions appropriées.

Montre stunner

Votre montre comporte également un rayon électrique de faible puissance. Dès l'impact, le courant du stunner interfère avec le champ électrique naturel du corps de la victime. Il provoque des contractions musculaires qui l'immobilisent sans lui infliger de dommages permanents. Cette immobilisation dure tant que le rayon est émis ; à l'interruption de l'émission, quelques minutes sont nécessaires à la victime pour récupérer.

Le stunner a un générateur électrique interne qui lui confère une autonomie de 100 coups. Ce générateur se recharge automatiquement, à la cadence de 2 coups par seconde d'inutilisation.

Wolfram P2K

Le P2K est votre arme à feu par défaut. Il est léger, efficace et parfois doté d'un silencieux.

Capacité :	16 coups
Dommage :	faible
Portée :	faible
Munitions :	9mm

Les gadgets

En tant que membre de la division Q du MI-6, vous avez accès aux avancées technologiques les plus performantes.

Pour utiliser un gadget :

1. Appuyez sur **START** pour interrompre le jeu. Le menu **PAUSE** apparaît.
2. Dans le menu Pause, sélectionnez GADGETS et appuyez sur le bouton **A**. Le menu Gadgets s'affiche.
3. Mettez un gadget en surbrillance à l'aide du pavé directionnel puis appuyez sur le bouton **A** pour valider. L'écran de jeu s'affiche.
4. Appuyez sur le bouton **Z** pour utiliser le gadget.

   Remarque : pour sélectionner rapidement un gadget, maintenez le bouton **A** enfoncé et appuyez sur le bouton **B** pour parcourir les gadgets disponibles.

Emulation64.fr

Gilet pare-balles

Veste anti-fragmentation doublée avec dix couches de kevlar et munie d'inserts en céramique. Le gilet pare-balles est efficace contre toutes les armes de petit calibre et les couteaux. Une fois que vous vous êtes procuré le gilet pare-balles, une barre bleue apparait sous la barre de santé. A chaque nouvelle blessure, cette barre diminue à la place de la barre de santé. Une fois que la barre bleue est complètement vide, toute nouvelle blessure fait ensuite diminuer la barre de santé.

Remarque : une fois sélectionné, le gilet pare-balles est immédiatement activé. D'autres gadgets peuvent être utilisés avec le gilet pare-balles activé.

Kit de désamorçage

Composé de coupe-fils, de sondes et d'autres outils, ce kit très pratique vous permet de désamorcer tous les types d'explosifs.

Pour utiliser le kit de désamorçage :

1. Sélectionnez le Kit de désamorçage dans le menu Gadgets.
2. Visez l'engin explosif avec le kit et appuyez plusieurs fois sur le bouton **Z** jusqu'à ce que la bombe soit désamorcée. Vérifiez le résultat de l'opération sur la jauge bleue. Surveillez la jauge rouge ; c'est le dispositif de protection de la bombe. Lorsque cette jauge est au maximum, la bombe explose.

Appareil photo

Mini-appareil photo numérique pouvant fonctionner dans la quasi-obscurité. Utilisez ce gadget pour photographier les documents secrets, les systèmes de surveillance ou des preuves accablantes contre l'ennemi. Votre rôle consiste principalement à récupérer des informations.

Modem furtif

Petit appareil pouvant être relié à un ordinateur afin de transmettre des données au Q.G. du MI-6.

Montre laser

Votre montre est également équipée d'un laser coupant, puissant mais de faible portée. Ce laser permet de sectionner des câbles ou des fils électriques ou de détruire des verrous.

Récupérateur de données

Il s'agit d'une « bombe » électronique miniature qui, lorsqu'elle est placée sur un ordinateur ou un dispositif de stockage électronique, détruit irrémédiablement les données qui y sont contenues.

Emulation64.fr

Scanner d'empreintes digitales

Scanner à main permettant de numériser des empreintes digitales afin de pouvoir ouvrir les systèmes de verrouillage haute sécurité.

Pistolet flashbang

Grenade stunner ayant l'aspect d'un pistolet semi-automatique, le détonateur étant dissimulé dans une paire de lunettes. Cette arme est utilisée pour désorienter et soumettre l'ennemi plutôt que pour causer de réels dommages.

Montre à grappin

Cette montre très élégante contient un grappin miniature reliée à un micro-filament hyper-résistant de 15 m, capable de supporter une charge de 400 kg.

Clavier décrypteur

Générateur d'algorithmes informatisé capable de décoder en quelques secondes tout système codé et protégé.

Lunette à vision nocturne

Ces lunettes permettent de voir parfaitement dans l'obscurité. Elles disposent d'une source d'énergie limitée qui se recharge automatiquement en période d'inutilisation.

Ecoute téléphonique

Minuscule émetteur-récepteur utilisé pour placer les téléphones sur écoute. Il retransmet toutes les conversations enregistrées.

Perce-coffre

Gadget électronique qui identifie automatiquement la combinaison des coffres-forts et vous permet d'en ouvrir les portes.

Lunettes à rayon X

Ces lunettes permettent de voir à travers les murs et les portes, à faible distance.

Emulation64.fr

INSTRUCTIONS DE MISSION

Le monde ne suffit pas comporte quatorze missions plus redoutables les unes que les autres ! Pour réussir chaque mission, vous devez atteindre tous les objectifs qu'elle comporte. Plus le niveau est élevé, plus les objectifs à atteindre sont nombreux.

Mission 1 : le messager

Un agent du MI-6 a été assassiné et un rapport ultra-secret des services russes à l'énergie atomique lui a été subtilisé. Sir Robert King a acheté ce rapport par erreur, croyant qu'il contenait des informations sur les terroristes qui ont attaqué son nouveau pipeline au Kazakhstan. Vous devez rencontrer Lachaise, banquier suisse et intermédiaire dans cette affaire, afin de connaître l'identité de l'assassin, récupérer l'argent de King et vous enfuir.

Mission 2 : la rançon de King

L'argent récupéré en Espagne doit être rendu à Sir Robert King. King est un vieil ami de M ; elle l'a aidé il y a quelques années lorsque sa fille Elektra avait été kidnappée par Renard, le terroriste. Lorsqu'un groupe de terroristes lance une attaque contre le Q.G. du MI-6, vous devez débarrasser le bâtiment de tous les ennemis et protéger les personnes importantes du MI-6.

Mission 3 : poursuite sur la Tamise

La meurtrière qui a éliminé Lachaise est également responsable de l'attaque du MI-6. Vous devez la poursuivre et la capturer vivante afin de découvrir pour qui elle travaille.

Mission 4 : soulèvement dans le métro

La meurtrière s'est réfugiée dans une station de métro truffée de complices à elle. Vous devez libérer les otages qui y sont détenus, localiser et désamorcer la bombe, avant de continuer la poursuite.

Mission 5 : réception glaciale

Renard est de retour. Le terroriste veut sa revanche ! Maintenant que Sir Robert King est mort et que le Q.G. du MI-6 a été dévasté, sa prochaine cible pourrait bien être Elektra. Vous devez découvrir qui travaille pour Renard dans l'entourage d'Elektra et vous assurer qu'elle s'en sorte indemne.

Mission 6 : surveillance de nuit

L'attaque dirigée contre Elektra a confirmé vos craintes au sujet de Renard. Vous soupçonnez Davidov, chef de la sécurité d'Elektra, d'être la taupe de Renard. Il faut obtenir des preuves. Mais soyez prudent. Vous ne devez pas être découvert, ni blesser les employés d'Elektra. Ils sont innocents après tout !

Emulation64.fr

Mission 7 : départ de nuit

Davidov, se faisant passer pour le Dr Arkov, s'apprête à rencontrer Renard. Suivez-le dans la forêt et éliminez-le ; prenez ensuite sa place dans le vol pour le Kazakhstan.

Mission 8 : mascarade

Les mercenaires à la solde de Renard, déguisés en personnel de l'AID, vous ont conduit dans une ancienne base d'essais nucléaires soviétique située au Kazakhstan. Faites-vous passer pour le Dr Arkov et introduisez-vous dans la base sans éveiller les soupçons. Essayez de découvrir ce qui s'y trame.

Missions 9 et 10 : Labyrinthe city

Renard est parvenu à s'emparer d'une ogive nucléaire. Pour savoir où il se cache, vous devez rendre visite à un ancien adversaire, Valentin Zukovsky. Bien qu'il dirige maintenant tout à fait légalement un casino et une conserverie de caviar, il saura à coup sûr ce qui se passe sur le marché noir.

Mission 11 : renégat

Zukovsky a admis que son neveu Nikolaï passait en contrebande du matériel destiné à Elektra. La livraison doit s'effectuer à Istanbul. Zukovksy possède une station d'écoute dans la ville ; il vous y emmène, vous et Christmas, la physicienne nucléaire, afin que vous puissiez retrouver Elektra. Toutefois, avant que vous puissiez rejoindre Nikolaï, Bullion, un des hommes de Zukovsky, fait exploser une bombe qui détruit la station. Vous devez poursuivre Bullion et l'empêcher de prévenir Renard.

Mission 12 : l'ange déchu

M est retenue en otage dans une tour. Vous devez passer parmi le personnel d'Elektra et veiller à ce que M soit libérée sans casse. En option, vous devez également empêcher Elektra et Renard de s'échapper à bord du sous-marin.

Mission 13 : l'angoisse des profondeurs

Maintenant qu'Elektra ne pose plus de problème, vous pouvez vous occuper de Renard. Il a capturé Christmas et se trouve à bord du sous-marin. Montez à bord et sauvez Christmas.

Mission 14 : fusion nucléaire

C'est maintenant ou jamais, James ! Trouvez Renard et empêchez-le de faire exploser le réacteur nucléaire du sous-marin. Sinon, la ville sera détruite et des millions d'innocents mourront.

Remarque : pour cette mission nous vous conseillons d'utiliser la configuration n°8 (Tactique) pour votre manette de jeu.

Emulation64.fr

MODE MULTIJOUEUR

Le mode multijoueur est l'ultime combat entre le bien et le mal, à disputer à quatre.

- Pour ouvrir cet écran, mettre MULTIJOUEUR en surbrillance dans le menu principal, puis appuyer sur le bouton **A**. La fenêtre Menu multijoueur s'affiche.

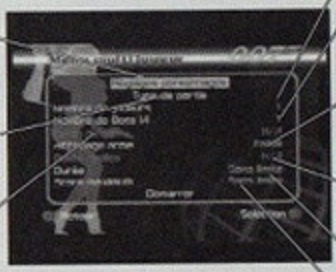
Fenêtre Menu Multijoueur

Sélectionnez les options de votre choix à partir du Menu multijoueur.

*Appuyez sur le bouton **A** pour accéder à l'écran de sélection des personnages (voir Ecran de réglages des personnages, p. 20)*

*Appuyez sur le bouton **A** pour accéder à l'écran Type de partie (voir Ecran Type de partie, p. 19)*

*Choisissez un écran divisé **HORIZONTAL** ou VERTICAL*



Sélectionnez le nombre de joueurs

Définissez le nombre de personnages gérés par la console

*Lorsque l'option Balles réelles est **active**, vos coéquipiers peuvent éventuellement être blessés par vos attaques*

*Lorsque cette option est **active**, des infos sur vos armes s'affichent*

Définissez la durée maximum de la partie

Définissez le score maximum

- Après avoir sélectionné les options de jeu, mettez en surbrillance **START** et appuyez sur le bouton **A**. L'écran de sélection niveaude l'arène apparaît.

Ecran de sélection de l'arène

Choisissez l'arène dans laquelle vous voulez jouer.

*Mettez une arène en surbrillance à l'aide du pavé directionnel et appuyez sur le bouton **A** pour valider votre choix.*

- Une fois que vous avez choisi l'arène, le menu de sélection des Rumble paks s'affiche. Appuyez sur **START** pour commencer la partie.

Emulation64.fr

Ecran Type de partie

Choisissez un scénario et un mode pour la partie multijoueur.

Types de scénario

Sélectionnez les règles de la partie.

ARENE :	c'est chacun pour soi ! Le plus fort gagne la partie.
ARENE PAR EQUIPE :	les joueurs sont regroupés en deux équipes. L'équipe la plus forte gagne la partie.
CAPTURE DU DRAPEAU :	les joueurs sont regroupés en deux équipes. Chaque équipe doit s'emparer du drapeau de l'équipe adverse et le rapporter sur sa base pour marquer des points.
CAPTURE DE LA MALLETTE :	les joueurs sont regroupés en deux équipes. Chaque équipe doit s'emparer de la mallette de l'équipe adverse et la rapporter sur sa base pour marquer des points. Vous ne pouvez toutefois marquer que si les deux mallettes se trouvent simultanément sur la base.
LE MAITRE DE LA COLLINE :	pour marquer des points supplémentaires, il faut s'emparer de « la colline », endroit présent sur chaque carte. Ne laissez pas vos adversaires s'approcher de la colline.
EQUIPE MAITRE DE LA COLLINE :	les joueurs sont regroupés en deux équipes. Pour marquer des points supplémentaires, il faut s'emparer de "la colline", endroit présent sur chaque carte. Ne laissez pas vos adversaires s'approcher de la colline. L'équipe qui marque le plus de points l'emporte.
POSSESSION :	les joueurs sont regroupés en deux équipes et trois unités de liaison sont réparties sur la carte. Lorsqu'un membre de l'équipe bleue ou rouge touche une unité de liaison, celle-ci prend la couleur de son équipe. Chaque équipe marque des points grâce aux unités de liaison sous son contrôle.
VIVRE ET LAISSER MOURIR :	chaque joueur dispose d'un certain nombre de vies. Le dernier joueur en vie remporte la partie.
LE PISTOLET D'OR :	dans ce scénario, les trois éléments composant le pistolet d'or, (le stylo en or, le briquet en or et l'étui à cigarettes en or) sont répartis dans le niveau et les joueurs doivent les récupérer. Lorsqu'un joueur a récupéré ces trois éléments, il peut utiliser le PISTOLET D'OR. Un seul coup de feu est mortel. Lorsque le joueur en possession du pistolet d'or ou de ses compoants se retire, il perd le ou les objets. Le joueur qui élimine tous ses adversaires avec le pistolet d'or gagne la partie.

Remarque : certains types de scénario ne sont accessibles qu'après avoir relevé certains défis en mode solo."

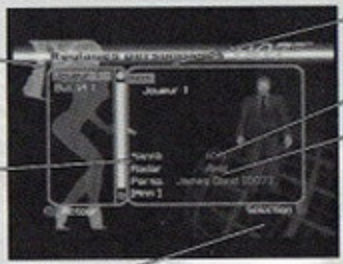
Emulation64.fr

Mode armes

Choisissez un type de mode pour déterminer les armes qui seront utilisées dans la partie.

STANDARD :	tous les joueurs ont accès à toutes les armes.
DISCRET :	seules les armes conçues pour les missions clandestines sont disponibles.
COMBAT :	seules les armes conçues pour les missions d'assaut sont disponibles.
TIRS RAPIDES :	seules les armes à cadence de tir rapide sont disponibles.
COMBAT RAPPROCHÉ :	seules les armes conçues pour le combat rapproché sont disponibles.
COMBAT DE SNIPERS :	seules les armes de longue portée sont disponibles.
EXPLOSIF :	seules les armes explosives sont disponibles.
EXOTIQUE :	seules les armes les plus insolites du jeu sont disponibles.
TIRS SAUVAGES :	seules les armes automatiques sont disponibles.
GUERRE DES GADGETS :	seules les armes avec silencieux ainsi que les gadgets sont disponibles.

Remarque : certains types de modes ne sont accessibles qu'après avoir relevé certains défis en mode solo.



*Mettez en surbrillance le joueur pour lequel vous réglez les options à l'aide du bouton **C** **HAUT / BAS***

*Mettez une option en surbrillance à l'aide des touches **HAUT / BAS** du pavé directionnel ; pour modifier l'option, utilisez les touches **GAUCHE / DROITE** du pavé directionnel*

Choisissez un personnage

*Appuyez sur le bouton **A** pour accéder au menu d'identification du joueur*

Définissez son niveau de santé

***Activez** ou désactivez le radar du personnage*

Ecran de réglages des personnages

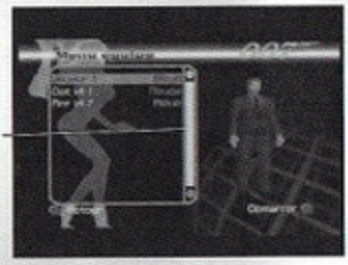
Sélectionnez des personnages et définissez les options correspondantes pour chaque joueur.

- Après avoir défini les options des personnages, appuyez sur le bouton **B** pour retourner à la fenêtre Menu multijoueur.

Emulation64.fr

Ecran de sélection des équipes

Pour toutes les parties par équipes (Arène par équipe, Capture du drapeau, Possession, Capture de la mallette, Equipe maître de la colline), l'écran de sélection des équipes s'affiche après l'écran de sélection de l'arène.



*Mettez un joueur en surbrillance à l'aide des touches **HAUT / BAS** du pavé directionnel, puis utilisez les touches **GAUCHE / DROITE** du pavé directionnel pour affecter le joueur à l'équipe **ROUGE** ou BLEUE*

Pour commencer une partie en équipe :

1. Appuyer sur le bouton **A.** Le menu de sélection des Rumble paks s'affiche.
2. Appuyez sur **START** pour commencer la partie.

Menu Pause

Le menu Pause vous permet de régler les options de jeu et d'afficher les statistiques des joueurs.

1. Pour accéder au menu PAUSE, appuyez sur **START** en cours de match.
2. Sélectionnez une option à l'aide des touches **HAUT / BAS** du pavé directionnel, puis appuyez sur le bouton **A** pour valider votre choix.

CONTINUER :	pour poursuivre la partie.
OPTIONS :	pour accéder à l'écran des Options.
REDEMARRER :	pour recommencer la partie.
QUITTER :	pour interrompre la partie. La fenêtre Menu multijoueur s'affiche.

Ecran des résultats

Au terme d'une partie, l'écran Résultats s'affiche.

- Pour retourner au Menu multijoueur, sélectionnez QUITTER et appuyez sur le bouton **A**.

Emulation64.fr

Sauvegarde et chargement

Avec *Le monde ne suffit pas*, vous pouvez enregistrer une partie en cours à l'aide d'une cartouche.

Pour charger une partie sauvegardée :

1. Sélectionnez CHARGER UNE PARTIE dans le menu principal et appuyez sur le bouton **A**. Le menu Charger / Sauvegarder s'affiche.
2. Mettez CHARGER en surbrillance à l'aide de la touche **HAUT** du pavé directionnel et appuyez sur le bouton **A** pour valider votre choix.
3. Utilisez les touches **HAUT / BAS** du pavé directionnel pour sélectionner le fichier de votre choix et appuyez sur **A** pour valider. Les données sont ensuite chargées.

Pour sauvegarder les données d'une partie :

1. Sélectionnez CHARGER/SAUVEGARDER UNE PARTIE dans le menu principal et appuyez sur le bouton **A**. Le menu Charger / Sauvegarder s'affiche.
2. Mettez SAUVEGARDER en surbrillance à l'aide de la touche **BAS** du pavé directionnel et appuyez sur le bouton **A** pour valider votre choix.
3. Utilisez les touches **HAUT / BAS** du pavé directionnel pour sélectionner l'emplacement de votre choix et appuyez sur **A** pour valider. Les données sont ensuite sauvegardées.

   Remarque : pour écraser les données d'une partie précédemment sauvegardée, suivez les étapes 1 et 2. A l'étape 3, sélectionnez la partie que vous souhaitez écraser et appuyez sur le bouton **A**. Vous serez ensuite invité à effacer les données en mémoire. Appuyez sur le bouton **B**. Les nouvelles données sont sauvegardées.

   Remarque : les données d'une partie peuvent également être sauvegardées à partir de la fenêtre Rapport. A la fin d'une mission, sélectionnez Sauvegarder et suivez les étapes mentionnées ci-dessus.

   Remarque : *Le monde ne suffit pas* effectue automatiquement la sauvegarde sur la cartouche de sauvegarde 1. N'essayer pas d'insérer une cartouche de sauvegarde dans les supports 2, 3 ou 4.

Emulation64.fr