

NUS-NOKP-FRA

QUAKE®

MODE D'EMPLOI

TM

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

NINTENDO⁶⁴



Emulation64.fr

SOMMAIRE

Pour commencer	3
Levier de contrôle	4
Manette	5
Contrôles par défaut	6
Utilisation du Rumble Pak	6
Histoire	7
Menu principal	8
Options	9 - 10
Options de pause	11
Créer une note	11
Charger et sauvegarder des parties	12
Règles de base	13
Pour jouer	14
Etat du joueur	15
Messages	15
Portes et interrupteurs	16
Plate-formes & Téléporteurs	17
Fin et sauvegarde de tableaux	18
Puissance de feu	19 - 20
Munitions	21
Protections	22 - 23
Clés	23
Les dangers	24
Les monstres	25 - 28
Assistance Technique	29
Crédits	30

POUR COMMENCER

ATTENTION: NE JAMAIS INSERER OU RETIRER UNE CARTOUCHE LORSQUE LA CONSOLE EST ALLUMÉE



- Assurez- vous que votre N64 soit bien éteinte (position OFF)
- Insérez la cartouche de jeu dans l'ouverture prévue à cet effet en appuyant fermement
- Allumez enfin votre console (position ON)

ACCESSOIRES COMPATIBLES NINTENDO 64

Ce jeu est compatible avec le Controller Pak et le Rumble Pak. Pour cela, lisez attentivement le livret d'instruction correspondant. Suivez les instructions sur l'écran pour déterminer quand vous devez insérer ou retirer le Rumble Pak ou les accessoires de Controller Pak.

MENU CONTROLLER PAK

Appuyez et tenez enfoncé le bouton Start lors de la mise en marche ou du redémarrage pour accéder au menu Controller Pak. Cela vous permettra de consulter et d'effacer des données emmagasinées dans la Carte mémoire de votre Nintendo 64.

Suivez les instructions à l'écran pour sortir ou effacer des données.



LEVIER DE CONTROLE

La manette de la Nintendo 64 contient un levier de contrôle qui utilise un système analogique pour la lecture des angles et de la direction de ses mouvements. Un tel système permet un contrôle dont la subtilité dépasse de loin celle d'une manette conventionnelle.

Quand vous mettez en marche votre console (ON), prenez soin de bien laisser le levier de contrôle en position neutre sur le manette.



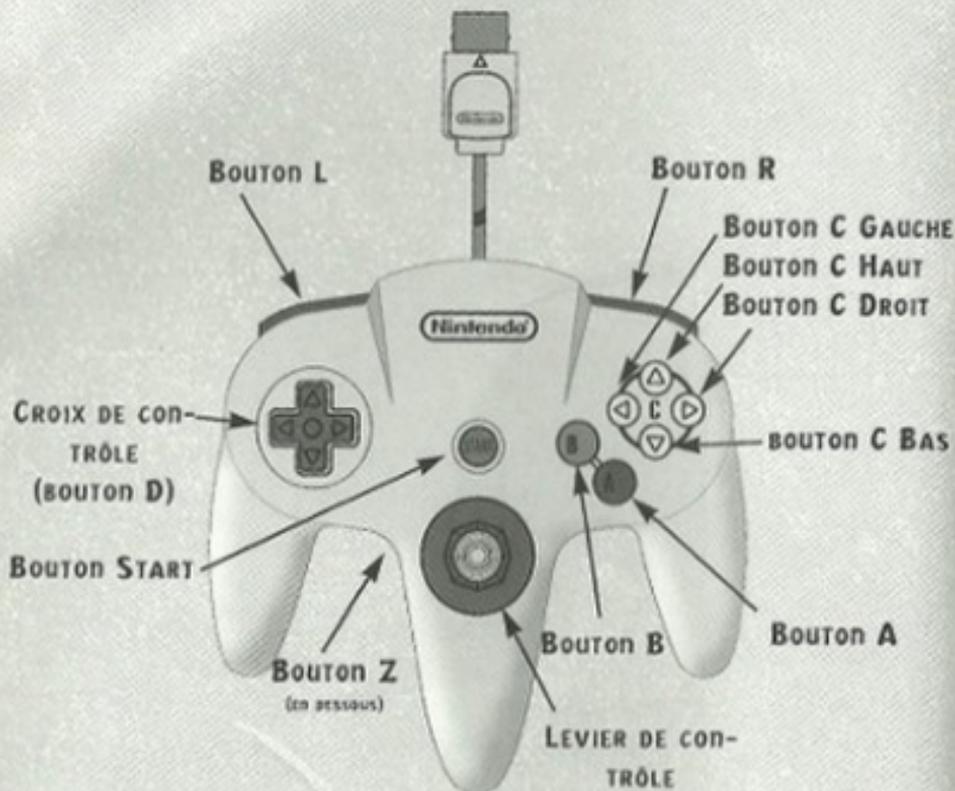
Si le levier de contrôle est maintenu dans un certain angle (cf photo) lors de la mise en marche, cette position faussée deviendra position neutre et les jeux utilisant ce levier de contrôle ne fonctionneront pas normalement.



Pour rétablir ce petit problème une fois la partie commencée, lâchez le levier de contrôle (il revient à sa position initiale), et appuyez sur Start et sur les boutons L et R en même temps.

Le levier de contrôle est un instrument de précision. Prenez garde de ne pas approcher de liquides et de ne pas y insérer des objets étrangers.

MANETTE



SELECTION DES MENUS

- Croix de contrôle ou levier de contrôle Haut, Bas, Droite, Gauche pour mettre en surbrillance les options
- Appuyez sur le bouton A pour sélectionner les options
- Appuyez sur le bouton B pour revenir au menu précédent

Appuyez sur Start pendant une partie pour mettre en Pause et accéder au menu des options.

CONTROLES PAR DEFAUT

STYLE A



Le dessin ci-dessus montre la configuration standard de la manette pour Quake 64. Vous pouvez choisir parmi 6 configurations pré-enregistrées ou faire la votre. Voir, OPTION page 10.

UTILISATION DU RUMBLE PAK

A chaque fois que vous commencerez une partie il vous sera demandé d'insérer votre Rumble Pak. Si vous n'en utilisez pas, choisissez Do Not Use Pak (ne pas utiliser le Pak), et votre partie commencera sans.

* ATTENTION *

Il est important de ne changer le Rumble Pak ou la carte mémoire que lorsque le jeu vous y autorise.

HISTOIRE

CIRCONSTANCES

Vous avez reçu le coup de fil à 4 heures du mat. A 5 h30, vous étiez dans la base secrète. Le commandant vous informa laconiquement. "C'est au sujet du dispositif de transfert. Une fois qu'on l'aura perfectionné, on pourra alors transporter des gens et des cargaisons d'un endroit à un autre en un instant. Mais un ennemi, au nom de code Quake, utilise nos propres portes de transfert pour introduire des escouades de la mort dans nos bases pour tuer, voler ou kidnapper... Le pire est que nous n'avons aucune idée de l'endroit d'où il vient. Nos meilleurs scientifiques pensent que Quake ne vient pas de la Terre mais d'une autre dimension. Ils disent que Quake se prépare à composer une armée, quelle qu'elle soit. Vous êtes notre meilleur agent. Cette opération s'appelle Opération Counterstrike et vous en avez la charge. Trouvez Quake, et arrêtez cet homme... ou cette chose. Vous avez l'autorisation de réquisitionner tout ce dont vous avez besoin. Si nos intellectuels ont raison, toutes nos vies ne valent pas grand-chose."

PRELUDE A LA DESTRUCTION

Alors que vous explorez les environs, vous entendez des coups de feu depuis la base. Damnation, ce Quake est un rapide! Il a entendu parler de l'opération Counterstrike et attaque le premier. Revenu en arrière, vous apercevez le désordre de la pièce. Vous êtes presque certainement le seul survivant. L'Opération Counterstrike est achevée. Sauf pour vous. Vous savez que le cœur de l'installation contient une porte de transfert. Depuis que les tueurs de Quake sont venus tout détruire, la porte est restée ouverte sur leur dimension. Vous pouvez donc vous en servir pour atterrir dans la ville natale de Quake. Vous pourrez peut-être le rencontrer, le liquider et revenir chez vous.

MENU PRINCIPAL

Appuyez sur la croix de contrôle de votre manette vers le haut ou vers le bas pour déplacer l'icône à l'endroit désiré, puis presser le bouton A pour confirmer.



NEW GAME (NOUVEAU JEU)

Sélectionnez cette option pour commencer. L'écran des compétences apparaît. Sélectionnez le niveau de difficulté sur lequel vous pensez pouvoir jouer (voir Règles de base). Ne soyez pas trop sûr de vous! Vous ne tiendrez pas une minute si vous n'avez pas le niveau nécessaire pour survivre dans les plus hauts niveaux.

MULTIPLAYER (DEATH MATCH) (JEU MULTIJOUEURS)

Oh oui! Vous aimerez ce mode de jeu. C'est vous contre un copain (ou quelqu'un que vous n'aimez pas). Le but est de vous battre, alors donnez-nous une bonne dose de puissance de feu! Quand vous sélectionnez cette option, l'écran arcade apparaît. Utilisez ces options pour mettre en place le jeu désiré. Note : cette option apparaîtra seulement si le jeu détecte plus d'une manette connectée à votre console.

FRAG LIMITE

A chaque fois que vous tuez un adversaire, vous collectionnez un Frag. Sélectionnez Aucun ou de 10 à 100 (en multiple de 10). Le gagnant de ce match de la mort sera celui qui a le nombre de frag que vous avez choisi. Par exemple, si vous avez choisi 10, le premier joueur à avoir les 10 gagne le Death match (combat à mort). Si vous vous tuez tout seul, que ce soit par accident ou intentionnellement, vous perdez un Frag. Cela inclut la noyade, le fait de se faire broyer, etc...

TIME LIMIT (LIMITE DE TEMPS)

Vous pouvez instaurer un temps limite lors de ce combat à mort entre 5 et 60 minutes, (par multiples de 5). Ou vous pouvez aussi choisir Aucun pour n'avoir aucune limite de temps.

ARENA (ARENES)

Le death match peut être joué dans l'une des différentes arènes qui lui sont attribuées. Sélectionnez celle de votre choix et entrez-y.

OPTIONS

Pour changer les réglages par défaut du jeu, appuyez sur la croix de contrôle vers le haut ou le bas jusqu'à l'option que vous désirez changer, puis presser le bouton A pour sélectionner une option. Vous pouvez aussi accéder aux mêmes options en poussant le bouton START pendant le jeu.



AUDIO

Le son de ce jeu vous glace-t-il? Et bien vous pouvez toujours réajuster les réglages audio si vous le désirez. Pour faire les ajustements de volume de la Musique et du Son, appuyez sur la croix de contrôle vers le haut ou le bas jusqu'à l'option que vous voulez changer. Pour ajuster les volumes, pressez Gauche ou Droite. Pour changer le réglage Audio du jeu, pressez le bouton A pour choisir entre Stéréo et Mono. Pour remettre les niveaux par défaut bougez la flèche vers Set To Defaults (Choix par défaut) et appuyez sur le bouton A. Sélectionnez Return (Retour) pour revenir aux options du Menu.

VIDEO

Les options video de Quake Presser la croix de contrôle vers le haut ou le bas pour avancer la flèche vers l'option désirée, puis presser le bouton A pour votre sélection.....

FILTER (FILTRE)

Vous pouvez aussi choisir les réglages pour le filtre. Quand le filtre est sur marche (ON), les bordures sont filtrées et les objets apparaissent plus atténués. Si vous choisissez cette option durant le jeu, vous verrez aussitôt la différence grâce à ON et OFF.

CENTER DISPLAY (CENTRER L'ÉCRAN)

Si l'affichage écran ne vous semble pas bien centré, vous pouvez l'ajuster grâce à cette option. Appuyez sur le bouton A pour la sélectionner, puis utilisez le levier de contrôle pour ajuster le cadre.

OPTIONS

SAVE SET UP (SAUVEGARDER LES REGLAGES)

Vous pouvez sauvegarder les changements sur votre controller pak. Les changements seront automatiquement chargés la prochaine fois que vous allumerez votre N64 ou après avoir appuyé sur reset.

LOAD SETUP (CHARGER LES REGLAGES)

Avec un controller pak inséré dans la manette, vous pouvez charger et enregistrer des options. Vous devez commencer par les sauvegarder.

SET CONTROLLER (REGLAGE DE LA MANETTE)

Ce jeu est trop intense pour que vous ne soyez pas à l'aise avec votre manette. Pressez la croix de contrôle vers la gauche ou la droite pour sélectionner Joueur1 ou Joueur2, puis appuyez sur le bouton A pour sélectionner et visualiser l'écran de sauvegarde. Manoeuvrer la croix de contrôle vers la gauche ou la droite pour choisir parmi les 7 configurations différentes de manette, ou:

- 1-bougez le levier de contrôle vers le haut ou vers le bas pour amener la flèche devant la touche de contrôle que vous désirez changer, puis appuyez sur le bouton A
- 2-faites mouvoir la croix de contrôle vers la gauche ou la droite pour effectuer le tour des fonctions du bouton, jusqu'à ce que vous trouviez la fonction que vous voulez assigner à ce même bouton.
- 3-répéter le processus pour tous les boutons que vous voulez changer puis appuyez sur le bouton B pour valider ces changements. Sortez du menu options.



X OR Y SENSIBILITY (SENSIBILITE DU X ET DU Y)

Vous pouvez ajuster la sensibilité de mouvement horizontal (X) et vertical (Y) du levier de contrôle. Assurez vous de tester ces modifications avant de commencer Quake; vous aurez alors besoin d'agir vite et avec précision pour tuer et ne pas être tué.

INVERT STICK (INTERVERTIR LES COMMANDES)

Prenez cette option si vous voulez inverser le comportement assigné aux fonctions Haut et Bas de votre levier de contrôle.

LOOKSPRING

Cette option recentre votre vision à chaque fois que vous relâchez le bouton de changement de vue et que vous bougez en avant ou en arrière

LOOKSTRAFE

Quand vous utilisez le bouton de changement de vue, cela change le levier de contrôle: on passe de tourner à gauche ou à droite, à marcher à droite et à gauche

OPTIONS DE PAUSE



Si vous pressez Start en plein jeu, vous visualiserez les options de pause. Sélectionnez options pour effectuer les changements sur les réglages par défaut du jeu (voir Options).

Sélectionnez Main Menu (menu principal) pour quitter le jeu. Il vous sera proposé de quitter. Sélectionnez Yes/no (Oui ou Non) pour confirmer votre choix. Choisissez yes (Oui) pour revenir au menu principal.

RESTART (REDEMARRER)

Choisissez cela si les choses ne vont pas comme vous le voulez mais souvenez-vous que vous perdrez alors tout ce que vous avez accumulé durant la partie. Seul un mot de passe ou la cartouche de sauvegarde peuvent vous restituer votre partie avec armes et armure correspondantes.

MAP INFORMATION (INFORMATION SUR LES CARTES)

Quand vous mettez votre jeu sur pause, les informations sont affichées sur l'écran en blanc. Elles vous indiquent sur quelle carte vous évoluez, le temps passé dessus, les secrets dévoilés et les monstres tués. Vérifiez cette liste au moins une fois de temps en temps pour évaluer votre

CREER UNE NOTE

A chaque fois que vous chargez ou sauvegardez des parties, vous aurez à créer une note de jeu (si vous ne l'avez pas déjà fait).

Une fois que vous avez créé cette note, cette option n'apparaîtra plus aussi longtemps que cette note existera sur la sauvegarde. Sélectionnez Do not Save (Ne Pas Sauvegarder) pour éviter d'utiliser une cartouche de sauvegarde. Si vous avez besoin d'effacer des informations contenues dans la cartouche, référez-vous au menu de la cartouche de mémoire (controler Pak menu).

CHARGER SAUVEGARDER DES PARTIES

Sélectionnez Load (Charger) dans le menu principal pour rétablir une partie sauvegardée. Avec une cartouche de sauvegarde (controller pak) insérée dans votre manette, le jeu détectera la présence de la sauvegarde et l'écran approprié apparaîtra.

Si vous n'avez pas de cartouche de sauvegarde, vous devriez en insérer une rapidement. Si vous choisissez de ne pas en avoir, l'écran des mots de passe apparaîtra. Lisez ci-dessous pour de plus amples informations.

CONTROLLER PAK

Insérée dans la manette, c'est la meilleure solution pour charger et rétablir une partie sauvegardée. Bougez la flèche jusqu'à la ligne où la partie désirée se trouve, et appuyez sur le bouton A pour la lancer.

L'écran pour insérer le Rumble Pak apparaît alors avant même que vous puissiez commencer le jeu.



PASSWORD (MOT DE PASSE)

A chaque fois qu'un tableau prend fin, un mot de passe apparaît. Inscrivez-le, vous aurez à le réécrire plus tard pour reprendre la partie là où vous vous êtes arrêté. Un mot de passe unique qualifie votre arsenal, votre armure et vos exploits.



Pour entrer un mot de passe, bougez votre croix de contrôle dans n'importe quel sens pour sélectionner un caractère puis appuyez le bouton A. Pour annuler, appuyez sur le bouton Z. Répéter ce processus pour toutes les lettres du mot de passe. Puis confirmer le tout avec le bouton B. Si vous avez entré le bon mot de passe, vous pourrez commencer la partie rétablie.

REGLES DE BASE

BUT DU JEU

Quake a deux buts: un - restez en vie; deux - sortir de l'endroit où vous êtes. La fin de chaque "épisode" est une porte de transfert : cela signifie que vous entrez dans une autre dimension. Quand vous avez fini une dimension entière (de 5 à 8 niveaux), vous tombez sur une autre porte de transfert qui vous ramène au départ.

SKILL (COMPETENCES)

Il est important de sélectionner le bon niveau de compétences avant de commencer Quake. Vous pensez être un super combattant, mais jusqu'à ce que vous vous déplaçiez rapidement et en toute confiance, il y aura du chemin!

EASY (FACILE)

si vous êtes un débutant ou une vieille dame, ce niveau est pour vous

MEDIUM

bon point de départ pour la plupart des gens. Si vous vous transformé en marmelade sanguinolante plusieurs fois, alors retournez avec votre grand-mère au niveau précédent

HARD (DIFFICILE)

enfin on peut parler entre hommes! C'est un niveau fracassant et difficile. Etes-vous vraiment prêts?

NIGHTMARE (CAUCHEMARD)

eh bien, gros matin!? Bonne chance!



POUR JOUER

LA COURSE

Quand vous courez, vous pouvez sauter plus loin si vous allez bien droit devant vous. Vous pouvez aussi sauter plus haut si vous êtes en descente: c'est une bonne technique à connaître. C'est très efficace dans les endroits très difficiles à accéder; vous éviterez ainsi des attaques.

LA NAGE

Quand vous êtes sous l'eau, vous avez une liberté certaine mais vous pouvez très facilement perdre votre position. Pour éviter de couler, utilisez le bouton Saut vers la surface.

Vous pouvez aussi marcher sur l'eau en maintenant le bouton Saut. Pour sortir, nagez vers le rivage et sautez pour en sortir. Si vous ne trouvez pas de prise, vous ne réussirez pas à sortir. Il y a néanmoins un moyen de sortir, mais vous devez vous immerger pour cela. N'oubliez jamais de reprendre de l'air.

RAMASSER DES OBJETS

Pour ramasser des objets, des armes... marchez dessus. Si vous n'y arrivez pas, c'est que vous avez le maximum; et s'il s'agit d'armure, c'est qu'elle est moins importante que celle que vous portez.

TROUVER DES CHOSES: BOUTONS ET PLANCHERS

Les boutons s'activent avec des touches et avec une zone spécifique du plancher. Si vous voyez un bouton mais que vous ne pouvez pas du tout l'atteindre, c'est probablement qu'il faut tirer dessus. Mais utilisez alors une arme qui ne vous sautera pas au visage quand le mur explosera.... Quel génie!

PLAQUE SOUS PRESSION ET DETECTEURS DE MOUVEMENT

Détecteurs visibles ou invisibles qui peuvent ouvrir les portes, déclencher les trappes, prévenir des monstres....ETC..

SECRETS A DECOUVRIR

Des secrets sont cachés de diverses manières. Vous devrez tirer sur des boutons, tuer un monstre, passer devant un détecteur de mouvement invisible...

Tous les secrets dans Quake sont indiqués grâce à des indices. Ne perdez pas votre temps à vous arrêter devant chaque mur. Il est plus productif de se servir de sa tête et de ses yeux: une structure d'angle, une lumière filtrant sous un mur, un bruit étrange...tout peut être un indice. Quelque chose de proéminent dans une pièce peut être une décoration.... ou un indice. Bonne chance.

ETAT DU JOUEUR



En bas de l'écran de jeu, les informations suivantes sont inscrites afin que vous soyez à jour avec vos vies et votre inventaire:

SANTÉ

vous commencez à 100% de vos capacités mais quand vous êtes touché, vous perdez de la vie. A 0%, la partie est finie.

CLES

vous aurez besoin de clés en or ou en argent (gold et silver) pour accéder aux pièces. Collectez-les et elles seront automatiquement testées.

MUNITIONS

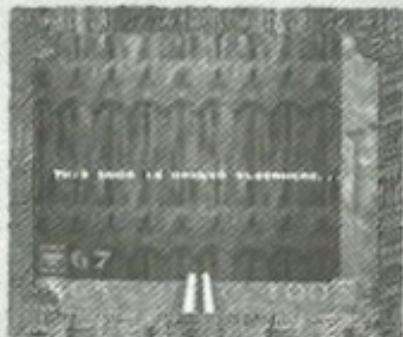
le nombre de munitions de l'arme que vous utilisez est inscrit ici.

ARMURE

elle vous aide aussi longtemps qu'elle dure. Garder un oeil sur sa force car quand elle disparaîtra, vous pourriez tout aussi bien disparaître aussi.

MESSAGES

Souvent, vous ramasserez de vous-même des objets très divers ou tomberez sur des portes fermées. Le jeu vous fournira des informations pertinentes et les objets ramassés peuvent faire apparaître des messages à l'écran.



PORTES & INTERRUPTEURS

Pour ouvrir la plupart des portes, restez près d'elles et elles s'activeront ou s'ouvriront. Quand vous réussissez une ouverture, on vous le signalera par un jeu de lumières, un mouvement...

Si une ouverture ne s'effectue pas après deux essais, c'est que vous avez encore quelque chose à accomplir. Un message vous indiquera que faire. A vous d'essayer. De plus, certaines ouvertures peuvent s'effectuer hors de votre vision.



PORTES FERMEES

Certaines portes ne s'ouvrent pas sans clé. D'autres fonctionnent avec un interrupteur alors essayez-le avant d'aller droit à la porte. Attention, ramasser des clés peut parfois réveiller l'attention des monstres.

PORTES DEROBES

Certaines portes sont cachées. Beaucoup s'ouvrent grâce à un interrupteur mais dans certains cas, vous devrez utiliser la hache ou tirer dans un objet ou un symbole. Essayez d'abord la hache.

Si vous trouvez une porte secrète, dites-vous qu'elle renferme sans doute plus qu'un simple objet. Il y a aussi des indices révélant ces portes cachées. Regardez toujours attentivement autour de vous et repérez les choses étranges.

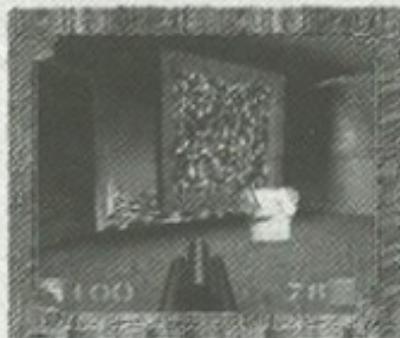
Truc: lancer une grenade sur un bouton qu'on peut shooter ou sur une porte secrète ne l'ouvrira pas mais l'explosion peut activer des choses auparavant secrètes.

PLATE-FORMES



Vous verrez souvent des plate-formes qui se lèvent et s'abaissent: Certaines sont activées lorsqu'on s'approche, d'autres changent quand on marche dessus.

TELEPORTEURS



Quake a installé des téléporteurs pour des déplacements instantanés. Pour les activer, marchez dans leur champs. Mais attention, vous pourriez ne pas être les seuls à avoir eu cette idée!

FIN ET SAUVEGARDE DE TABLEAUX

A l'intérieur de chaque tableau, il y a une sortie. Alors apparait à l'écran vos performances: nombre de morts et de secrets, temps passé. Vous commencez le nouveau tableau avec le même nombre de munitions, d'armes et l'armure que vous aviez au précédent tableau. Mais si avez plus de 100 vies, elles seront remises à niveau. Pressez le bouton A.



A la fin de chaque tableau, le jeu détecte s'il y a un controller Pak automatiquement. Si vous désirez sauvegarder le mot de passe, l'écran correspondant apparaitra en sélectionnant Yes (Oui). Sur ce menu, faites bouger la flèche jusqu'à la ligne ou entrer le mot de passe puis sauvegarder avec le bouton A.

L'écran fournit aussi un mot de passe pour les joueurs sans controller Pak. Ecrivez-le et la prochaine fois, utilisez-le grâce à l'option Load (Charger)

LA VIE ETERNELLE APRES LA MORT

Si vous mourez (bonne chance pour la prochaine fois), vous devez tout recommencer avec le minimum de choses; vous ne pouvez pas récupérer votre stock d'armes... Normal, vous êtes morts! Oh, autre chose: tout ce qui était mort rescussite, comme vous!

PUISSANCE DE FEU

Pour rendre cette mission suicide encore plus sympathique, vous avez accès à huit types d'armes différentes. Vous allez tomber amoureux de ces petits bijoux.

AXE (HACHE)

Le dernier recours. Faire corps à corps avec les vilains de Quake montre le bon sens d'un homme parachuté dans une ferme d'alligators.

SHOTGUN (FUSIL À POMPE)

Avec la hache, c'est la seule arme qu'on vous fournit dès le départ. Vous devrez trouver le reste au fur et à mesure de votre avancée.

DOUBLE-BARRELLED SHOTGUN

(FUSIL À POMPE DOUBLE CANON)

Une arme redoutable avec trois inconvénients mineurs: premièrement, il utilise deux balles par coup; deuxièmement, il est lent à la détente; troisièmement, son comportement de tir est très approximatif à longue distance. Mais en général, une fois que vous avez trouvé cet amour de fusil, il devient votre meilleur ami.

NAILGUN (PISTOLET À CLOUS)

Une arme à deux canons qui mouline les monstres grâce à des fléchettes transperçante appelées "clous".

SUPER NAILGUN

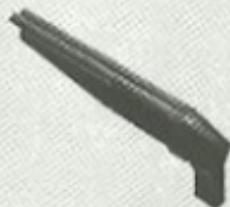
(SUPER PISTOLET À CLOUS)

Le super flingue: quatre canons cycliques qui vomissent des gros clous comme des fous. Avantages: les ennemis sont abbatués comme des mouches. Inconvénients: il bouffe les munitions comme du pop-corn.

GRENADE LAUNCHER

(LANCE GRENADE)

Ce petit chéri martelle proprement l'air de bombes explosives. Vous pourriez toujours faire rebondir une grenade sur les murs ou le sol. Quand une grenade heurte quelqu'un, elle explose. Autant les grenades peuvent parfois rebondir vers vous, autant cette arme est parfaite.



PUISSANCE DE FEU

ROCKET LAUNCHER

(LANCEUR DE MISSILES)

La crème de la crème des armes. Ce bébé les fait voler en pièces, mais soyez prudent et ne tirez pas dans un mur ou un objet proche, car ils vous balaierait d'un coup.



THUNDERBOLT

(LANCEUR DE Foudre)

Il marche comme un tuyau d'arrosage sauf que le gars qui se trouve au bout du vaporisateur sera refroidi. Il n'en rate aucun! Oh, une dernière chose, gardez un oeil sur vos réserves. Ce truc pompe de l'énergie comme un dingue. Il vaut mieux alors fuir au moment opportun.



CHANGEMENT D'ARMES

Si vous vous servez d'une arme et qu'elle tombe à cours de munitions, Quake vous la remplace automatiquement par une autre. Mais il n'intervertira jamais un lance-grenade avec un lance-rockets, car ils utilisent tous deux les mêmes munitions. Vous n'avez pas besoin d'être un chirurgien du cerveau pour le comprendre. Si vous arrêtez tranquillement de faire feu et changer brusquement d'arme pour la hache, cela ne signifie pas que vous n'avez plus de munitions- vous pouvez toujours avoir des grenades. Mais Quake veut juste que ce changement vienne de vous-même.

TRUC: Si vous tirez sous l'eau, le lanceur de foudre décharge toutes ses cellules dans toutes les directions! Vous tuez ainsi tout ce qu'il y a sous l'eau, même vous ?

Si lors d'une situation particulière vous êtes dominé, essayez de traverser l'endroit en tirant et en courant. Mais ne traînez pas dans les parrages. Par moment, les monstres mis en colère par ces tirs croisés se mettent à tirer partout. Vous devrez donc cesser le feu à la moitié du chemin. Cela paye souvent d'être plus intelligent que ses ennemis.

MUNITIONS

Les huit armes utilisent quatre types de munitions. Chacune existe en deux tailles: petit ou grand. Les grandes boîtes contiennent deux fois plus que les petites. Contrôlez donc régulièrement vos munitions de façon à vous décider rapidement quand vous vous battez pour votre vie.

BALLES

utilisés par les fusils à pompe simple et double-canon.
Une petite boîte en contient 20.



CLOUS

pour charger les pistolets à clous et les super pistolets à clous.
Il y en a 25 dans une petite boîte.



GRENADES

pour lance-grenades et lance-rockets. Un petit cageot en renferme 5.



CELLULES

pour le lanceur de foudre. 6 charges par petite batterie, durant un peu plus d'une seconde.



SAC A DOS



les butins de guerre vous aideront. Vous les trouverez, remplis de grenades ou de balles pour fusils à pompe, près des corps de certaines de vos victimes. Ils n'en auront plus jamais besoin.

Il y a un montant maximum de munitions que vous pourrez prendre avec vous. Quand vous trouvez une arme que vous possédez déjà, prenez-la. Vous récupérerez ainsi ses munitions.

PROTECTION

Ces bonnes choses peuvent être trouvées à certains endroits dans Ouake. Tous sont à peu près accessibles alors attrapez-les dès que vous pouvez. Ils durent soit le temps d'un tableau, soit une durée de temps précise qui peut être très courte. Certains affectent votre écran; vous pourrez donc savoir quand ils sont actifs. Un carillon émet un bruit plusieurs fois pour vous prévenir que ces bonus arrivent à leur fin, alors sortez de la vase dès que vous l'entendez!

SANTÉ



Quand vous serez blessé, vous pourrez vous remettre en forme dès que possible. Pour ce faire, vous trouverez beaucoup de réserve tout au long des niveaux. Ils fournissent de 15 à 25 points de vie.



MEGASANTÉ

Rajoute 100 points de vie.
Les vies se consomment au bout d'un moment.



BIOSUIT

Le Biosuit vous sert à respirer sous l'eau et nager dans la vase sans peine.
Ne protège pas contre la lave et disparaît après un court moment.



ANNEAU DE BROUILLARD

Vous rend totalement invisible. Les monstres ne décèleront pas votre présence sauf bien sûr si vous faites quelque chose d'idiot.



PENTAGRAM DE PROTECTION

Vous rend invulnérable durant un court instant.



DEGATS QUADRUPLÉS

Le meilleur bonus. Les dégats que vous infligez sont multipliés par quatre

PROTECTION

ARMURES

on peut trouver trois types d'armures éparpillées sur le parcours. Elles permettent de réduire les dommages que vous avez subi. Malheureusement, elles se détériorent avec l'usure et peuvent éventuellement être détruites par les attaques de l'ennemi; vous devrez alors vous mettre à la recherche d'une autre armure. L'armure amortit environ un tiers des coups que vous



Verte: cette armure verte est la plus légère des trois. Elle fournit 100 points de protection.



Jaune: vous durerez un peu plus longtemps. Vous obtenez 150 points.

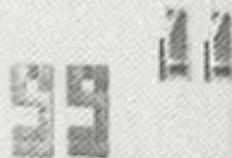


Rouge: c'est la meilleure armure disponible dans Quake. Elle est un peu difficile à trouver alors dénichiez-là dans les pièces cachées et dans les zones secrètes. Elle vous offre 200 points de protection.

Si vous avez endossé une armure, vous ne pourrez en ramasser une autre que si elle est supérieure à la votre.

CLÉS

Vous tomberez souvent par hasard sur des portes qui nécessitent des clés afin de les ouvrir. Elles existent en deux tailles et deux couleurs (or et argent) mais c'est leur seule différence. Chaque type de clés ouvre des portes bien précises. Néanmoins, il ne vous sera pas facile de mettre la main dessus. Vous aurez à faire des recherches et à vous battre pour les obtenir.



LES DANGERS

EXPLOSIONS

Des conteneurs radioactifs se trouvent dans certaines bases militaires. Tirer dedans déclenche une grosse déflagration, alors soyez prudent; ne restez pas trop près quand ils exploseront. Vos propres grenades et missiles causent aussi des explosions, bien sûr; la déflagration pourrait vous blesser si vous étiez trop près.



EAU

Assez sûr; du moins tant que vous ne restez pas sous l'eau trop longtemps, car vous pourriez vous noyer. Retournez respirer régulièrement pour l'éviter.

VASE

Vous blesse instantanément et pour un moment. Évitez la vase à moins que vous n'ayez une bonne raison de prendre un bain.

LAVE

Si vous êtes rapide et que la lave s'écoule lentement, vous pourrez vous échapper avant d'être transformé en chips, mais ne comptez pas trop dessus.

PIÈGES

Quake a beaucoup de pièges différents. Ne soyez pas paranoïaque car ces pièges ne sont pas vraiment ordinaires, mais faites-y attention. Les pièges ne peuvent pas être répertoriés car ils sont nombreux: monstres en embuscade, tireurs d'élite, murs écrasant, trappes,...etc.

TELEPORTEURS

Ils sont distincts en apparence et émettent un son unique. Quand vous mettez le pied dedans, vous êtes instantanément transporté dans un autre téléporteur ou sur l'amortisseur d'un téléporteur. Si vous êtes téléporté directement sur quelqu'un d'autre, il ou elle meurt aussitôt.

TRUC: certains monstres sont assez astucieux pour ne pas déclencher leurs propres pièges, mais si vous les activez vous-même, ces derniers peuvent en être la victime.

LES MONSTRES

Les créatures dans Quake sont extrêmement résistantes, mais vous avez la puissance de feu pour laisser libre cours à vos frustrations. Bonne chasse.

TRUC : certaines armes marchent mieux avec certains monstres...
A vous de les trouver

ROTTWEILER

Ces cabots ne sont les meilleurs amis de l'homme et la fourrière est encore trop bien pour eux. Faites votre devoir.



GRUNT

Ces gangsters sont surexités quand ils abattent quelqu'un et atteignent un paroxysme d'extase. Ce sont des chasseurs sur commande. Ils sont faciles à éliminer et trimballent des obus de fusil de chasse.

ENFORCER

Grunt I. Ce sont des Grunts plus renfrognés et plus costauds. Ils sont équipés d'armures de combat et d'explosifs intégrés.



LES MONSTRES

CHEVALIER

Il ressemble à de la viande en conserve. Ces gars-là sont rapides et vous arrivent droit dessus. Ils vous transperceront et vous découperont en dés si vous n'êtes pas le premier à tirer.



CHEVALIER DE LA MORT

Vous pensiez que le Chevalier était méchant? Cette viande en conserve vous ouvrirait bien en deux. Fuyez-vous dès que tirez.



ZOMBIE

Vous ne pouvez tuer ce qui ne vit pas, mais vous pouvez toujours le faire exploser. Et ne restez pas dans le coin si vous n'arrivez pas à les faire exploser. Ils ne meurent pas facilement.

LES MONSTRES

ROTFISH

Ne riez pas. Ceci n'est pas un poisson ordinaire. Ce sont de dégoûtantes petites bêtes qui peuvent donner une bonne correction. Ne nécessite pas beaucoup de balles pour le transformer en sushi.



SCRAG

Il flotte comme le papillon et pique comme l'abeille. Grâce à son bruit terrifiant, vous saurez à tous les coups quand il est là. Il n'est pas très résistant mais aime tendre des embuscades.



SPAWN

Eh oui, encore un autre petit casse-pied bien ennuyant. Ce joyeux blob bien en chair est aussi dangereux à tuer qu'à éviter.



SHAMBLER

N'allez pas étreindre dans vos bras cet ourson en peluche. Même les autres monstres le craignent, alors attendez-vous à vous faire tabasser si vous vous approchez trop. Les explosions l'épargnent. Alors bonne chance!



LES MONSTRES

OGRE

Ces gars-là ne sont pas sympas du tout. Quoi de pire qu'un monstre cannibal de deux mètres cinquante? Eh bien le même avec une tronçonneuse et un sac de grenades



DEMON

partons un peu de d'angoisse. Ces types vous feront fuir en hurlant. Ce sont par essence des scies circulaires ! Ne restez pas trop près.



VORE

Son cri strident vous glacera le sang. C'est un hybride d'araignée horrible. Ouvrez l'oeil.

