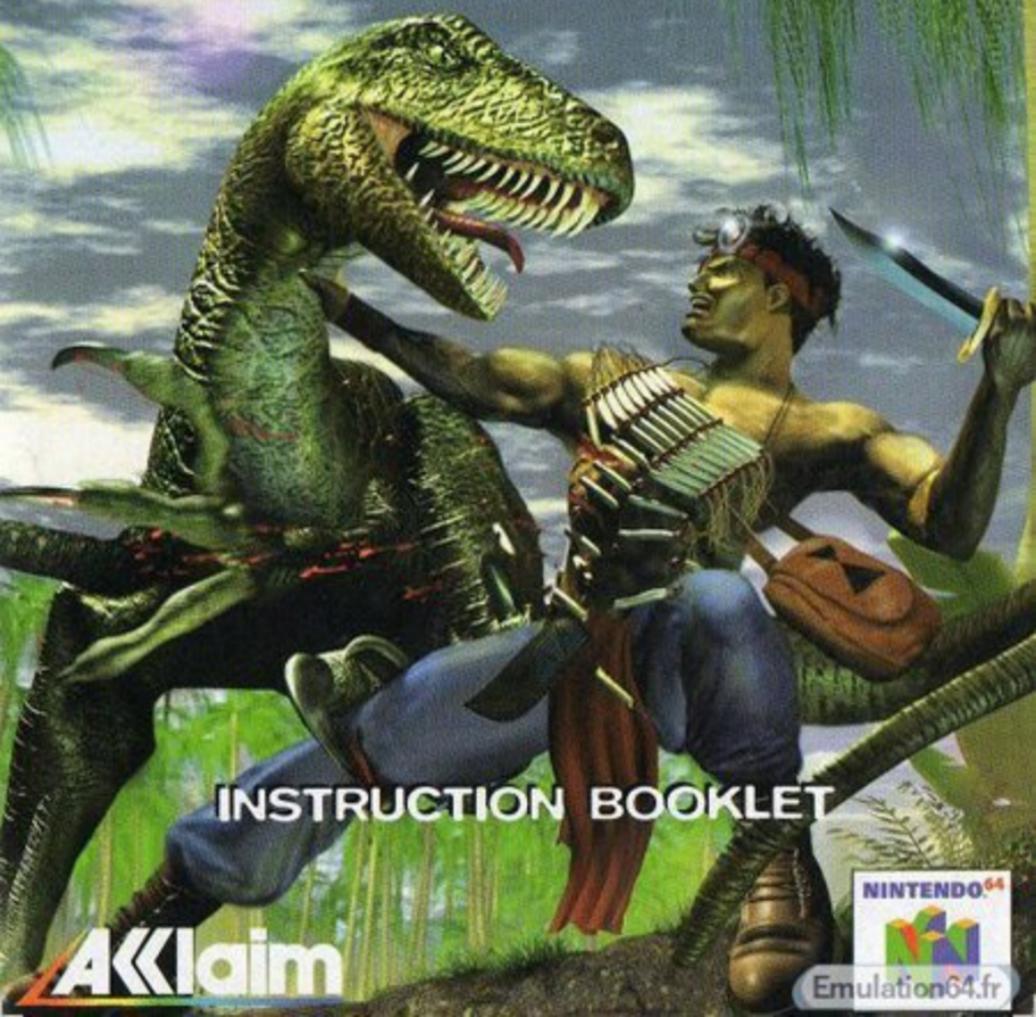


Scanné par Mumu88
<http://www.emulation64.fr>

USE YOUR FEET

TUROK

DINOSAUR HUNTER



INSTRUCTION BOOKLET

AKkaim

NINTENDO⁶⁴



Emulation64.fr



MY NAME IS JOSHUA FIRESEED. COLLEGE BASEBALL HOTSHOT. A FEW MONTHS BACK, MY UNCLE CARL KICKED THE BUCKET. BEFORE HE SHUFFLED, HE GAVE ME AN ANCIENT, EMPTY SATCHEL. HE CALLED IT THE LIGHT BURDEN. HE TOLD ME IT WAS MY RESPONSIBILITY. HE TOLD ME I WOULD NEED IT TO SURVIVE. HE TOLD ME A LOT OF THINGS. THE BAG WAS EMPTY INSIDE -- I THOUGHT -- UNTIL I DISCOVERED THE TRUTH.

I AM

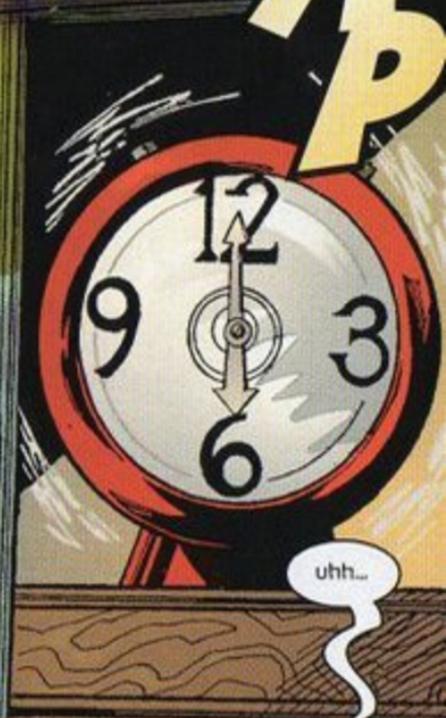
TUROK.

IN THE LANGUAGE OF MY NATION, THE SAGUINS, THAT MEANS TO BE A SON OF STONE, A DEFENDER OF LAND, A PROTECTOR OF EARTH. FROM WHAT, YOU'RE ASKING? FROM THE THREATS THAT KEEP COMING OUT OF A PLACE CALLED THE LOST LAND. IF YOU THINK OF ALL TIME AND SPACE LIKE WATER IN A BATHTUB, THEN THE LOST LAND IS MADE UP OF WHAT GETS CAUGHT IN THE DRAIN FILTER. DINOSAURS, DINOSAIDS, ALIENS, MONSTERS, LIONS AND TIGERS AND BEARS, OH MY.

NOW, I'M SUPPOSED TO BE KEEPING US SAFE FROM ALL THAT IT'S MY JOB. THE ELDEST BORN MALE IN EVERY GENERATION OF FIRESEEDS IS RESPONSIBLE FOR BEING A TUROK. THE FAMILY BUSINESS PRETTY MUCH SUCKS, huh? Oh WELL, AS UNCLE CARL SAID, "IT'S A LIVING -- AND A DYING..."



**BR
RR
RA
AP**





JINK
JINK

I HATE
WHEN HE
DOES THAT.

BARRY --
DID WE
REDECORATE
LAST
NIGHT?

I'M IN THE
LOST LAND
AGAIN?!

BUT WHO HAS
THE POWER TO
BRING ME HERE
JUST LIKE THAT?

K
A
T
H
U
R
K
K

?!

JINK
JINK



HOLD,
COYOTE
KNIGHT --
I MEANT
YOU NO
HARM.



JINK
JINK
JINK



I AM TAL'SET
TAN'CELLE'NYO...

...AND I
AM THE ONE
WHO BROUGHT
YOU HERE!

GO FIGURE,
HE TELLS ME
WHAT'S UP.

ABOUT A DUDE
CALLED THE
CAMPAIGNER
WHO RUNS SOME
DEMENTO VERSION
OF AMERICAN
GLADIATORS.

TELLS ME IN ORDER
TO SAVE DOZENS
OF HOSTAGES --

-- HE NEEDS
MY HELP.

I TELL HIM I'M STILL IN
TRAINING -- NOT MUCH
OF A FIGHTER YET.



HE TELLS ME
"THERE ARE
ALL KINDS OF
WARRIORS,
JOSHUA."

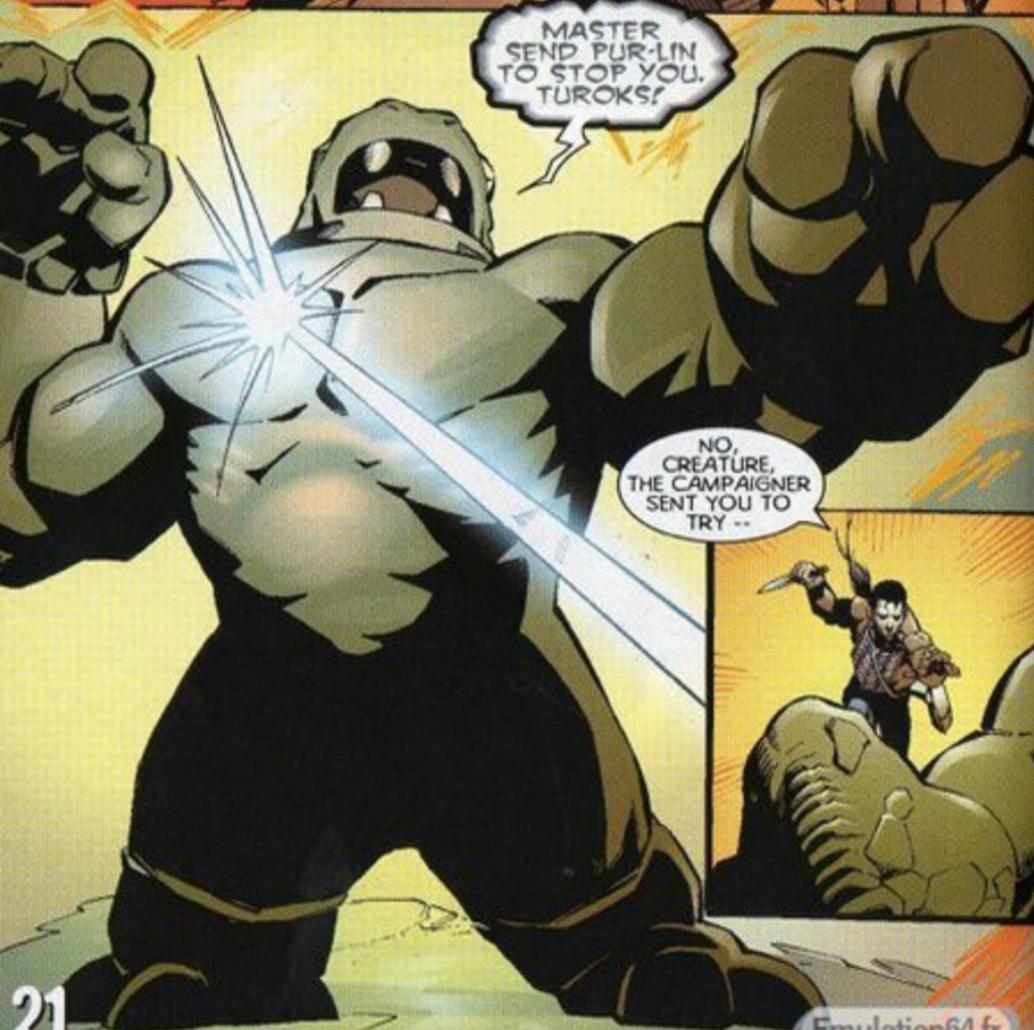
NOT FROM WHERE
I'M STANDING, I THINK.

TAL'SET'S NAME TRANSLATES
TO "THE VALIANT ONE."

HE WAS CALLED THAT
"CAUSE NO ONE DID
IT AS WELL -- OR AS
LONG -- AS HE DID.



I GUESS I CAN'T TELL HIM
ABOUT HIS OWN FUTURE --
MY PAST -- BUT TAL IS THE
ONLY TUROK WHO EVER
LIVED LONG ENOUGH TO
RETIRE FROM THE WARRIOR
LIFE.





-- SO YOU HAVE!

YOU SURE YOU NEED ME?

I MEAN, I'M NOT AS... Uhm... EFFECTIVE... AS YOU ARE.



THE CHALLENGE SET FORTH BY THE CAMPAIGNER IS TO DEFEAT HIM --

-- THROUGH TRICKERY, RATHER THAN FEROCITY.

AND THAT'S WHERE I COME IN?

YOU WILL ONE DAY BE KNOWN AS THE COYOTE KNIGHT FOR A REASON.

HEY -- YOU KNOW ABOUT MY FUTURE?

AS YOU KNOW OF MINE.



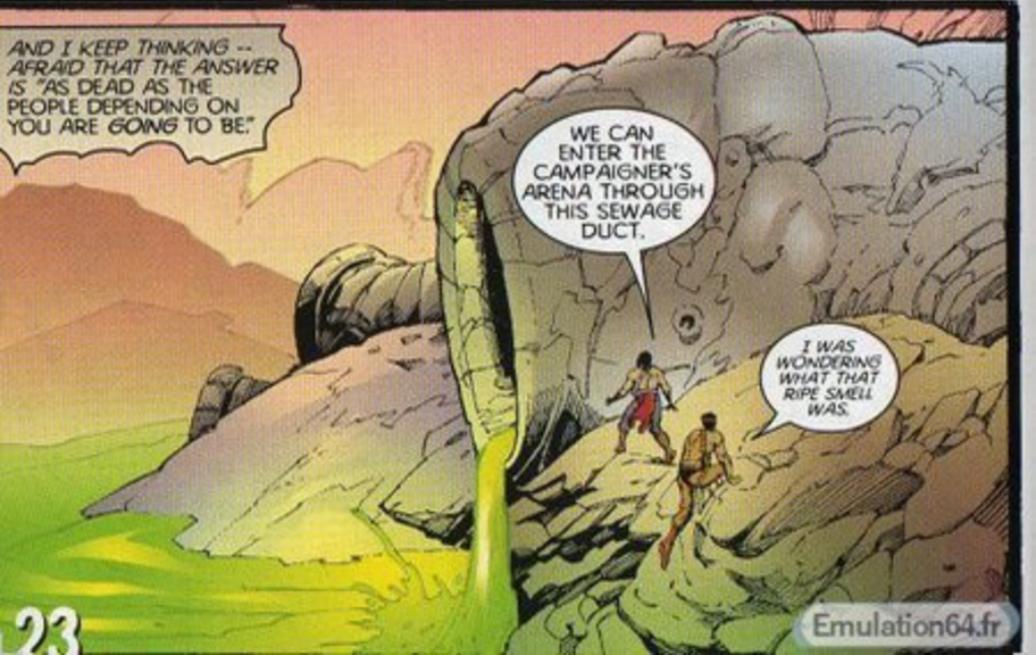
YEAH, BUT YOU'RE FROM MY PAST -- aah, I'M GETTING A HEADACHE.



WE KEEP MOVING,
HE KEEPS BLASTING
THINGS TO
SMITHEREENS.

TAL'SET KEEPS SAYING
HOW MY PART IN THE
BATTLE IS "YET TO COME."

I JUST KEEP
WONDERING
HOW DEAD I'D
BE WITHOUT
HIM HERE.



AND I KEEP THINKING --
AFRAID THAT THE ANSWER
IS "AS DEAD AS THE
PEOPLE DEPENDING ON
YOU ARE GOING TO BE."

WE CAN
ENTER THE
CAMPAIGNER'S
ARENA THROUGH
THIS SEWAGE
DUCT.

I WAS
WONDERING
WHAT THAT
RIPE SMELL
WAS.

THE
CAMPAIGNER
IS A METHODOICAL,
RELENTLESS WARRIOR
AND IN THE TUROK
LINEAGE, HE CLAIMS
TO SEE A
REFLECTION OF
HIMSELF --

-- SOULLESS,
FIGHTING MACHINES.
HE EVEN TOLD ME HE
RESPECTS THAT
ABOUT US.

AND HE
HAS DETERMINED
THAT THOUGH
CAPABLE OF
FIGHTING HIM TO
A PHYSICAL
STANDSTILL --

-- A
TUROK IS NOT
"INTELLIGENT
ENOUGH TO RISE
ABOVE OUR
LIMITED
WAYS."

THAT ISSSS
FAR ENOUGH.
SONSSS OF
SSTONE!

SHIK WREEEE

TUOOM

AND THAT'S
MY JOB?
WONDERFUL.

YOU KNOW THE TUROK LINE IS IN
TROUBLE WHEN I'M EXPECTED TO
OUTSMART AN OPPONENT!

A wide panel showing a chaotic battle in a gladiatorial arena. In the center, a man in a red and white striped tunic is being thrown by a gladiator in yellow armor. To the right, a large, muscular gladiator with a horned helmet and a large shield stands ready. In the foreground, another gladiator in yellow armor is running. The background shows a crowd of spectators and other combatants in various stages of battle.

THINK POSITIVE, JOSH.
TAL'SET BUSTED HIS HUMP
GETTING US THROUGH
ALL OF THE CAMPAIGNER'S
DEFENSES.

NOW IT'S TIME
TO FACE THE
MAIN MAN
HIMSELF!

TAL'SET.
WELCOME
BACK TO THE
ARENA.

YOU HAVE
PLAYED YOUR
PART AS I
KNEW YOU
WOULD.

COLD.
EFFICIENT.
CLINICAL.
PRECISE.

INFLEXIBLE.
UNYIELDING.
NARROW-MINDED.
OBSOLETE.

THE
PRISONERS
WERE CONSIGNED
TO DEATH THE
MOMENT YOU
ACCEPTED MY
CHALLENGE.



I WAS SMART ENOUGH... TO BRING SOME HELP...

ME? AM I ON?

YOU KNOW I HAVE NO CLUE WHAT I'M GOING TO DO, DON'T YOU?



I CALL ON THE WHISPERERS, ELEMENTAL TALISMANS WHICH CAUSE THE WINDS TO LIFT ME UP.

I'M NERVOUS ENOUGH TO WET MY PANTS!



THEY SEND A CHILD TO PERFORM THE WORK OF A MAN?

HOW DO YOU PROPOSE TO DEFEAT ME?

A BASEBALL PROBLEM.





FARE YOU WELL, CAMPAIGNER -- UNTIL WE PLAY THE GAME AGAIN...

WHAT A RUSH -- I JUST SAVED DOZENS OF LIVES!

BUT AN EVEN BIGGER RUSH IS THE LOOK TAL'SET GIVES ME.



A LOOK OF RESPECT.

YOU ARE ONE OF THE MOST... INTERESTING... TUROKS I HAVE EVER MET, JOSHUA --

-- AND YOU HAVE THE POTENTIAL TO BE ONE OF THE BEST!



HE LEAVES TO RETURN THE HOSTAGES TO THEIR VILLAGES.

I THINK ABOUT WHAT HE SAID, "ONE OF THE BEST." COOL.

AND THEN I REALIZE...

...TAL'SET LEFT BEFORE SHOWING ME HOW TO USE THE BAG TO GET BACK HOME!

THE END

La création de Turok®: Dinosaur Hunter pour Nintendo 64

L'histoire de Turok

Turok, un super-héros des BD Acclaim Comics, fut présenté au public américain en 1954. La bande dessinée de Turok est actuellement écrite par Fabian Nicieza, également auteur des X-Men et de la Justice League of America et dessinée par Rafael Kayanan à qui l'on doit également Conan.

Turok: Dinosaur Hunter pour N64 n'est qu'un chapitre de la légende de Turok telle qu'elle est racontée dans la BD. La cape de Turok est transmise de génération en génération au fils aîné de la famille Fireseed. Le Turok de chaque génération doit protéger et sauvegarder la barrière qui sépare la Terre du Monde Perdu, peuplé d'un mélange haineux d'extra-terrestres, d'étranges créatures et de dinosaures bioniques résolus à détruire cet obstacle et à devenir maîtres de la Terre.

Création du jeu

En 1995, en se basant sur la bande dessinée, Acclaim commença à travailler à la mise au point d'un tout nouveau genre de jeu pour maximiser les graphismes et la puissance technique de la N64. Acclaim fit appel à une très talentueuse équipe de création de Turok, dans son studio Iguana Entertainment d'Austin, au Texas. Une équipe regroupant les meilleurs dessinateurs, animateurs, créateurs, musiciens, programmeurs et experts en armement se plongea dans le monde de Turok pour adapter la BD en 2 dimensions au monde en 3-D de la N64. Le résultat est une expérience de jeu exceptionnelle qui surpasse tout ce que l'on a pu imaginer sur le plan des graphismes, des armes, de la vitesse et de la jouabilité.

Vous êtes Turok — et votre heure est venue.....

Turok: Dinosaur Hunter - Données techniques

Etre parmi les premiers à offrir une toute nouvelle expérience de jeu est toujours excitant. Certains des exploits techniques de Turok: Dinosaur Hunter méritent une mention spéciale:

- Le moteur 3D de haute performance fonctionne à 30 images par seconde.
- 256 niveaux de transparence et un système à particules en temps réel créent le plus haut niveau de réalisme et la plus grande intensité pyrotechnique jamais réalisés.
- Effets d'éclairage en temps réel pour encore plus de réalisme
- Immenses niveaux en 3D avec plus de 464 500 mètres carrés et plus de 300 000 polygones
- Plus de 10 000 images d'animation de personnages en 3D
- Plus de 2 000 cartes texturées créent une diversité et une richesse époustouflantes
- Une intelligence artificielle sophistiquée permet aux créatures de voir, d'entendre, de marcher, de nager, de grimper et de voler
- Superbe système de repérage des têtes des ennemis
- Le mélange d'animation élimine les mouvements irréalistes et augmente le niveau d'immersion.

Pour tout renseignement complémentaire sur TUROK®: DINOSAUR HUNTER,
rendez-vous sur notre site web au

<http://www.acclaimnation.com>

introduction

Le Monde Perdu. Un monde où le temps n'a plus de sens et où le mal ne connaît pas de limites. Arraché à un monde depuis longtemps disparu, le guerrier Turok, guerrier et voyageur du temps, se retrouve sur une terre sauvage, déchirée par les guerres. Un seigneur maléfique connu sous le nom de le 'Campaigner' ne pense qu'à déchiqrueter le tissu du temps et à régner en maître sur l'univers à l'aide d'un objet ancien appelé 'Chronosceptre'. Le Chronosceptre fut détruit il y a des milliers et des milliers d'années pour l'empêcher de tomber entre les mains du mal. Le Campaigner a construit un énorme amplificateur qu'il veut utiliser pour augmenter et pervertir le pouvoir du Chronosceptre de manière à pulvériser les barrières qui séparent les âges et dominer l'univers. Turok a fait voeu de trouver les huit morceaux du Chronosceptre éparpillés dans le Monde Perdu et de mettre fin au complot diabolique du Campaigner. Ce dernier a réuni une armée terrifiante pour l'arrêter. Turok doit affronter non seulement les féroces vélociraptors mais aussi des extra-terrestres abominables et d'autres monstres terrifiants tous déterminés à le faire disparaître de la surface de la Terre. La première règle de survie est "connais ton ennemi" mais la seconde, "connais-toi toi-même", prend davantage d'importance dans la quête de Turok pour comprendre les forces fatales qui l'ont amené jusqu'ici et ce qu'il doit faire pour parer aux menaces sans cesse grandissantes qui l'attendent partout... Pour en savoir plus, vous devez tout d'abord pénétrer dans le monde de TUROK®: DINOSAUR HUNTER.

charger partie

1. Assurez-vous que votre console Nintendo 64 est bien éteinte (OFF).
2. Insérez votre cartouche TUROK® Dinosaur Hunter Nintendo 64 dans la console en suivant les consignes du manuel.
3. Insérez la manette dans la prise 1.
4. Si vous voulez sauvegarder une partie, insérez un Nintendo Controller Pak (cartouche mémoire) (vendu séparément) dans la fente située au bas de la manette.

5. Mettez l'interrupteur sur la position ON (important: prenez garde de ne pas toucher le joystick en même temps).

L'écran titre vous présentera les choix suivants: **COMMENCER PARTIE, CHARGER PARTIE, ENTRAINEMENT, OPTIONS, NIVEAU DE COMPETENCE, ENTRER CODE DE TRICHE, MENU CODES DE TRICHE.**

Mettez votre sélection en surbrillance avec



le joystick et appuyez sur le BOUTON A.

Start Game: commence une nouvelle partie.

Load Game: vous ramène à l'écran de restitution où vous pouvez choisir de jouer l'une de vos parties sauvegardées. Il vous suffit de mettre un emplacement de jeu en surbrillance avec le joystick et d'appuyer sur le BOUTON A. Vous reprendrez la partie là où vous l'aviez sauvegardée, avec les mêmes paramètres et codes de triche que vous aviez activés.

Training: ce mode permet aux joueurs de se familiariser avec les nombreux types de commandes et d'actions de TUROK®: Dinosaur Hunter. Une fois que vous avez sélectionné TRAINING, vous pouvez choisir de passer au mode TUTORIAL (didacticiel) ou TIME CHALLENGE (Contre la montre). Le mode TUTORIAL vous guidera dans plusieurs courses d'obstacles et aiguisera vos facultés de contrôle. Le mode TIME CHALLENGE lance au joueur le défi de faire tout le parcours d'entraînement en un temps record. Les joueurs seront ensuite évalués en fonction de leurs performances. Si vous pensez pouvoir battre le meilleur temps du créateur, allez-y!

options



Options comprend plusieurs moyens de modifier le jeu. Utilisez HAUT et BAS sur le joystick pour mettre une option en surbrillance et GAUCHE et DROITE pour ajuster les barres de réglages et le BOUTON A.

Volume de la musique: Utilisez la barre de réglage pour régler le volume de la musique du jeu.

Volume des effets sonore): Utilisez la barre de réglage pour régler le volume des effets sonores du jeu.

Opacité: Utilisez la barre de réglage pour régler la transparence de l'affichage écran.

Réglage horizontal: Utilisez la barre de réglage pour régler la sensibilité horizontale du joystick (à gauche pour réduire la sensibilité et à droite pour l'accroître)

Réglage vertical: Utilisez la barre de réglage pour régler la sensibilité verticale du joystick (à gauche pour réduire la sensibilité et à droite pour l'accroître).

Gaucher/droitier: Appuyez sur le bouton A pour alterner les paramètres entre les modes droitier (par défaut) et gaucher.

Sang rouge/Sang vert/Pas de sang: Appuyez sur le BOUTON A pour activer ou désactiver l'effet de sang.

Sortie: Retour au Menu principal

Niveau de compétence: Le joueur peut choisir 'easy' (facile), 'normal' et 'hard' (difficile). Sélectionnez le niveau en mettant 'Skill Level' en surbrillance avec le joystick et en appuyant sur le BOUTON A pour sélectionner le niveau de votre choix.

Entrer code de triche: Le choix de cette option fait apparaître l'écran 'Enter Cheat'. A partir de cet écran, le joueur peut entrer des codes de triche qui peuvent avoir des effets surprenants! Une fois qu'un code de triche a été entré, il est enregistré et ajouté à l'écran CHEAT MENU décrit ci-dessous.

Menu de triche: Cet écran liste tous les codes de triche précédemment entrés par le joueur et lui permet de les activer ou de les désactiver. Le menu s'allongera au fur et à mesure que vous découvrirez des codes de triche!

Santé: La santé de Turok est représentée par un nombre en bas à gauche de l'écran. Quand ce nombre est 100, Turok est en pleine forme. Au fur et à mesure qu'il est blessé, le nombre baisse et quand sa santé chute à 0, Turok perd une vie. Il est possible que la santé de Turok dépasse 100 (à l'aide d'unités d'énergie).

Munitions: Le nombre de cartouches dont Turok dispose pour l'arme actuellement sélectionnée apparaît en bas à gauche de l'écran, à côté de sa santé. Ce nombre diminue chaque fois que l'arme est utilisée. Si vous avez plus d'un type de munitions pour une arme, l'arme la plus puissante sera utilisée en premier.

Force vitale: Le nombre de jetons de force vitale que Turok a ramassés apparaît en haut à droite de l'écran quand il ramasse un jeton. Quand Turok possède 100 jetons de force vitale, il gagne une vie supplémentaire. Mettez le jeu sur pause pour voir combien de force vitale Turok possède actuellement.

Vies: Le nombre de vies qu'il reste à Turok est donné en haut à gauche de l'écran.

Armes disponibles: Pour voir l'inventaire actuel de vos armes, appuyez sur les boutons A ou B. Le bouton A fait le tour des armes dans l'ordre croissant de leur puissance et le bouton B, dans l'ordre décroissant. Si Turok n'a plus de munitions pour telle ou telle arme, il ne pourra pas l'utiliser.

les commandes

Les commandes dans Turok: Dinosaur Hunter sont conçues de manière à tirer pleinement profit des capacités techniques de la Nintendo 64. Au départ, vous mettrez peut-être quelque temps à vous habituer aux commandes, mais, avec de l'entraînement, vous détruirez bientôt les vélociraptors comme un pro.

La plupart des joueurs préféreront tenir la poignée centrale avec la main gauche (pouce sur le joystick, index sur le bouton détente Z) et la poignée droite dans la main droite (pouce sur les BOUTONS A, B ou C, index sur le BOUTON R de l'épaule droite).

TOGGLE RUN/WALK MODES (ALTERNER ENTRE MODES COURSE/MARCHE) - EN MODE 'MAP' (CARTE) CETTE COMMANDE PEUT ETRE UTILISEE POUR FAIRE LE TOUR DES ZONES REVELEES TOUT EN APPUYANT SUR (L)

Mouvements

Il est recommandé d'essayer le mode TRAINING pour s'habituer aux commandes de mouvement de ce jeu. Si vous ne le faites pas, vous serez transformé en pâtée pour dinosaure avant longtemps.

Dans les mondes en 3D, vous aurez deux types de commande de mouvement:

1. Utilisez les BOUTONS C pour contrôler la direction dans laquelle Turok se déplace.
2. Utilisez le joystick pour contrôler la direction à laquelle Turok fait face. (Utilisez-le pour regarder une arme ou pour viser avec cette arme dans n'importe quelle direction sans bouger dans la direction en question).

Nager

Vous aurez peut-être besoin de nager dans une rivière, un fleuve ou un lac. Utilisez les BOUTONS C pour vous déplacer et le joystick pour contrôler l'orientation de Turok. Il vous permet de nager vers le bas, le haut, la gauche ou la droite. Si vous devenez désorienté, appuyez sur le bouton de saut (R) pour que Turok se dirige vers la surface.

NOTE AU SUJET DES ARMES: VOUS NE POUVEZ UTILISER QUE LE COUTEAU QUAND VOUS ÊTES SOUS L'EAU.

Sauter

Vous devez maîtriser le saut si vous voulez survivre! Appuyez sur le bouton (R) de l'épaule droite pour sauter. Plus vous appuyez longtemps, plus le saut sera haut. Utilisez les BOUTONS C pour orienter votre saut.

Grimper

Certaines surfaces à pic peuvent être escaladées. Ces surfaces sont généralement différentes, d'une manière ou d'une autre, des autres surfaces du jeu. Par exemple, une section de falaise peut être couverte de vignes épaisses, etc. Pour escalader une surface à pic, utilisez les

BOUTONS C. Alors que vous avancez et entrez en contact avec la surface, l'angle de la caméra change et Turok escalade la paroi. Le joystick peut être utilisé pour regarder autour de vous à un point de vue plus élevé. Appuyez sur le **BOUTON R** pour que Turok bondisse de la paroi qu'il est en train d'escalader. Vous ne pouvez utiliser aucune arme pendant que vous grimpez.

SHOULDER LEFT:
Toggle map on/off

SHOULDER RIGHT:
Jump

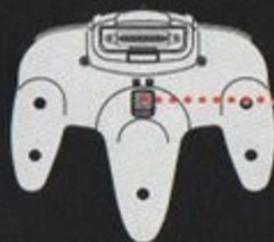
+ PAD:
Toggle walk/run modes -
in map mode it can be used
to scroll around the revealed
areas while holding (L)

C BUTTON:
Controls where
Turok moves

A BUTTON:
Menu/Options select

CONTROL STICK:
Controls the direction Turok takes

B BUTTON:
Weapon select



TRIGGER BUTTON (Z):
back Fire weapon

les armes

Dans le monde où vos combats prennent place, une maîtrise des bonnes vieilles techniques de corps à corps est essentielle... Vous commencez avec un simple couteau et un arc Tek. Au fur et à mesure de la progression de la quête de Turok, des engins destructeurs de plus en plus sophistiqués exigeront de nouvelles compétences et de nouvelles stratégies.

Les armes données ci-dessous sont classées par ordre de puissance. N'oubliez pas que chaque arme a ses propres avantages et inconvénients en fonction de ce que vous chassez....



couteau: Quand l'artillerie lourde n'a plus beaucoup de munitions.



arc Tek: Un arc sophistiqué avec une puissance accrue. Le premier stade du combat à distance.



Flèches ordinaires: Pas très sophistiquées mais mortelles. Enfoncez la détente suffisamment

longtemps et Turok bandera l'arc et maintiendra sa position. Relâchez la détente après que Turok ait complètement tendu l'arc pour obtenir la plus grande portée de tir et provoquer le plus de dégâts.



Flèches Tek: Ces flèches explosives donnent aux ennemis un avant-goût de la mort hi-tech.



Pistolet/Munitions pour pistolet: Une arme semi-automatique

relativement élémentaire. Cherchez les chargeurs supplémentaires.



Assault Rifle: Fusil d'assaut): Tire de courtes rafales de 3 cartouches. Un moyen pratique d'éliminer

les dinosaures! Contient beaucoup de cartouches et utilise les mêmes munitions que le pistolet.



Mitrailleuse: Plus efficace à courte portée. Elle élimine toutes sortes de créatures - surtout si vous trouvez des

cartouches explosives.



Mitrailleuse automatique: Une mitrailleuse sans délai de rechargement et qui permet le carnage à grande vitesse. Elle peut aussi utiliser des cartouches explosives.



Lance-grenades: Le niveau élémentaire de la destruction en masse.

Chaque explosion affecte la zone environnante et peut détruire certains éléments du paysage. Cherchez les grenades supplémentaires au fur et à mesure de votre progression.



Fusil à impulsions: Une arme à tir rapide. Elle tire à grande vitesse des rafales de plasma chauffées à bloc.

Le choucou de Longhunter. Vous pourrez le recharger en cellules d'énergie quand vous en aurez épuisé les munitions.



Mini fusil: Ne vous laissez pas tromper par son nom. Il s'agit de l'une des armes les plus puissantes qui soit. Il consomme beaucoup de munitions et vous aurez besoin de le recharger à la caisse.



Arme extra-terrestre:

Ramassez les armes abandonnées par les extra-terrestres et commencez à vomir des charges d'antimatière. Le premier impact ne fera que peu de dégâts mais l'explosion qui s'ensuivra bouleversera leur monde! Utilisez des cellules d'énergie pour la recharger.



Lance-roquettes quadruple:

Sans commentaire!



Accélérateur de particules: Lance des rafales de particules à haute énergie. Cette arme peut

détruire la structure atomique de l'ennemi en causant tout d'abord la cessation du mouvement au niveau moléculaire puis, ... oh tant pis, essayez et vous verrez bien. Chargez-la longtemps en enfonçant le bouton de tir pour obtenir un rayon d'effet considérablement plus important. Utilisez des cellules d'énergie pour se recharger. N'oubliez pas que plus vous la chargez longtemps, plus elle consommera d'énergie!



Canon à fusion: Lent mais impossible à arrêter. Envoyez un boulet de destruction nucléaire dans leur direction mais ne vous approchez pas plus qu'il ne le

fait! Il ne peut contenir que 2 boulets et vous devrez donc en chercher d'autres au fur et à mesure de votre progression.

Chronosceptre: Si vous arrivez à récupérer les morceaux de cet article avant le Campaigner, vous pourrez les assembler en un engin de destruction totale. Le Chronosceptre



est capable de créer des micro-déchirures dans le tissu spatio-temporel, dérangeant ainsi la matière à un point de convergence. Personne ne sait vraiment ce qu'il adviendrait si le Campaigner arrivait à mettre la main dessus pour amplifier considérablement son pouvoir. Le Chronosceptre fonctionnerait hypothétiquement mieux en tant qu'arme s'il était utilisé sur une cible relativement stationnaire. Il ne peut pas être rechargé.

équipement



Tek Armor: (Armure Tek): Il faut plus de quelques séances de musculation pour avoir des abdos d'acier – il faut l'armure Tek. Elle offre la protection supplémentaire qui peut faire toute la différence entre la vie et la mort! L'armure Tek sera automatiquement jetée quand elle aura absorbé trop de dégâts.



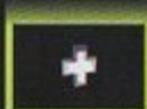
Backpack: (Sac à dos): Il permet à Turok d'aller de catégorie en catégorie sans s'arrêter à son casier. En fait, il vous permet de porter davantage de munitions que vous ne le pourriez autrement – faites vos provisions aujourd'hui!

PICKUPS

Health: (Santé): Il y a 4 niveaux de



25% health



small health



full health



ultra health

remontants. Les remontants élémentaires sont ceux qui restituent des quantités croissantes de points au compteur de santé de Turok. Les plus puissants peuvent restituer la totalité des points de santé et même davantage.

Si la santé dépasse 100, "Full" (plein) et "25% health" (25% de santé) ne peuvent pas être ramassés.



Blessure mortelle: Bien que Turok soit très adroit avec des armes de pointe, il sait également manier les armes dont il a hérité. Si Turok blesse un ennemi avec son couteau ou avec des flèches ordinaires, une 'mortal wound' à ramasser peut apparaître. Si cela se produit, prenez-la vite! Elle augmentera de 5 points le score de tirs réussis de Turok.



Invincibilité spirituelle: A ne pas manquer! Une fois que vous l'aurez ramassée, Turok sera transformé en une énergie spirituelle pure et vous pourrez vous déplacer entre un moment et un autre. Les mouvements de ses ennemis sembleront ralentir et, à leurs yeux, Turok ne sera qu'une silhouette floue courant parmi eux. Faites vite car l'effet ne dure qu'un instant!

Life Force: (Force vitale): Ramassez-les pour gagner plus de points de force vitale. Si vous arrivez à amasser 100 points, Turok recevra une vie supplémentaire!



Jaune 1 point,
Violette 10 points.



Vous pouvez mettre votre partie sur pause à tout moment en appuyant sur le BOUTON START. Les choix suivants apparaîtront sur l'écran de pause: RESUME GAME (REPRENDRE PARTIE), OPTIONS, KEYS (CLES), LOAD GAME (CHARGER PARTIE), ENTER CHEAT (ENTRER CODE DE TRICHE), CHEAT MENU (MENU DE TRICHE), RESTART GAME (RECOMMENCER PARTIE). Pour effectuer votre sélection, mettez l'option de votre choix en surbrillance à l'aide des commandes directionnelles HAUT et BAS et appuyez sur le BOUTON START.

Resume Game (Reprendre partie)

Options: voir page 32.

Keys: (Clés): Cet écran affiche les clés que vous avez trouvées ou non et les niveaux auxquels elles se trouvent. Les clés qui ont été trouvées sont illuminées sur l'écran tandis que celles qui n'ont pas été trouvées restent sombres. Cet écran affiche aussi les morceaux du Chronosceptre que vous avez trouvés pendant la partie.

Load Game/Enter Cheat/Cheat menu: voir page 31.

Restart Game: (Recommencer partie): Retourner au menu principal et commencer une nouvelle partie.

NB: Pour sauvegarder des parties, vous devez avoir un Controller Pak (cartouche mémoire) (vendu séparément) inséré dans votre contrôleur.

A divers moments pendant la partie, vous atteindrez un Save Point (Point de sauvegarde). Un prompt vous demandera si vous souhaitez sauvegarder votre progression. YES (oui) est la réponse par défaut. Pour choisir une autre réponse, utilisez le joystick et appuyez sur le BOUTON A. Vous verrez ensuite l'écran de sauvegarde avec des prompts à gauche pour sauvegarder (Save), effacer (Delete), afficher toutes (Show All) ou sortir (Exit). Save est le choix par défaut.

Save: (Sauvegarder) A droite, se trouve l'option "Create new slot" (Créer nouvel emplacement). Il s'agit du réglage par défaut. Appuyez sur le BOUTON A pour sauvegarder la partie dans un nouvel emplacement. Vous pouvez sauvegarder sur une partie déjà sauvegardée en mettant son emplacement en surbrillance (intitulée Turok A, Turok B, etc.) et en appuyant sur le BOUTON A. Un prompt vous demandera "Save over existing game" (sauvegarder sur partie existante) "yes/no" (oui/non). Mettez "Yes" en surbrillance (appuyez sur le bouton A) pour sauvegarder sur la partie. "No" vous ramènera au menu de sauvegarde.

Delete: (Effacer): Si vous mettez "Delete" en surbrillance, sélectionnez une partie précédente et appuyez sur A. Un prompt vous demandera: "Delete this game yes/no" (Effacer cette partie oui/non). "No" est la réponse par défaut.

Show All: (Afficher toutes): Mettez cette option en surbrillance pour afficher une liste complète de toutes les parties Nintendo 64 sauvegardées sur votre Controller Pak.

Exit: (Sortie): Pour retourner à la partie, mettez EXIT en surbrillance et appuyez sur le BOUTON A.

niveaux

Turok a huit niveaux immenses à explorer. Les caractéristiques du terrain varient de vastes jungles à des cités anciennes en passant par le Monde Perdu lui-même. Prenez le temps de bien explorer le terrain autour de vous. Le paysage ne sera pas entièrement évident et il est possible qu'une partie n'en soit pas révélée sur votre carte.

The Hub (le noyau)

Le premier niveau de jeu mène aux ruines mystiques du 'Hub'. A partir de ce lieu ancien, vous pouvez accéder à tous les niveaux du jeu. Les ruines du 'Hub' sont une série d'entrées autour d'une plate-forme centrale. Les entrées vous donnent accès aux niveaux 2 à 7 et l'entrée du dernier niveau du jeu se trouve directement au centre de la plate-forme. Chaque entrée porte une inscription ancienne qui révèle les clés nécessaires pour ouvrir le portail du niveau. Les clés sont insérées dans des serrures situées au bord de la plate-forme centrale, en face de l'entrée correspondante. Quand une clé est insérée, les inscriptions de l'entrée sont illuminées. Quand toutes les clés ont été placées, le portail s'ouvre et permet d'entrer dans un autre niveau du jeu.



clés

Des clés sont dissimulées à l'intérieur de chaque niveau. Sur le sol menant aux entrées, se trouvent des carreaux qui indiquent le nombre de clés dissimulées dans le niveau. En examinant ces carreaux, vous pouvez voir exactement combien de clés sont cachées dans le niveau et lesquelles ont déjà été trouvées. Chaque niveau contient également un morceau du Chronosceptre. Les carreaux

au sol s'illumineront avec un symbole 1 bleu quand un morceau du Chronosceptre aura été découvert dans le niveau.

ennemis

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



Guerriers anciens



Rapaces



Leapers



Pur-lins



Infanterie extra-terrestre



Souterrains



Monstres de la boue



Plantes mortelles



Tricératops



Démons



Cyborgs

conseils

- Les forêts regorgent de vie. Chassez le sanglier et le cerf pour obtenir des points de santé supplémentaires.
- N'oubliez pas de fouiller les cadavres des ennemis. Vous y trouverez peut-être des armes. De nombreuses armes ont des chargeurs de munitions de quantités diverses qui peuvent être trouvés.
- Apprenez à sauter en diagonale car Turok pourra ainsi sauter plus loin qu'il ne le peut normalement.
- Certaines armes à plus longue durée fonctionnent mieux sur des adversaires lents ou stationnaires. Trouvez les armes qui fonctionnent le mieux dans telle ou telle situation.
- N'oubliez pas que même si Turok a toutes les clés d'un niveau, il peut y avoir des objets qui lui seront utiles plus tard.
- Vous tomberez peut-être sur des zones de la carte auxquelles vous ne pouvez pas accéder immédiatement. Ne vous inquiétez pas! Essayez d'y retourner plus tard quand vous aurez des explosifs pour forcer votre entrée!