

NUS-NIWT-FAH  
MAN64102.78.FAH

MODE D'EMPLOI  
HANDLEIDING

# TUROK

## RAGE WARS

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

NINTENDO<sup>64</sup>



**Acclaim**

Emulation64.fr

# TABLE DES MATIÈRES

Chargement	2
Noms des joueurs	3
Introduction	3
Menus	4
Options	4
Commandes	6
Modes de jeu	8
Armes	13
Bonus	19
Personnages	21
Trucs et astuces	22

## TRUCS & ASTUCES

Au 3615 ACCLAIM \*ou au 08 36 68 24 68\* (\*2,23 F/min.)

# FONCTION DU STICK MULTIDIRECTIONNEL



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



Quand vous mettez la console en marche (ON), prenez soin de bien laisser le stick multidirectionnel à sa position neutre sur la manette.

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

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


Le stick multidirectionnel est un instrument de précision. Prenez garde de ne pas renverser de liquides dessus et de ne pas y insérer d'objets étrangers.

## CHARGEMENT

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

Remarque : **Turok Rage Wars** est un jeu pour 4 joueurs maximum. Chaque joueur doit maintenant connecter sa manette.

4. Si vous souhaitez sauvegarder une partie, insérez un **Controller Pak** de Nintendo (vendu séparément).
5. Allumez la console (ON) (Important : veillez à ne pas toucher le stick multidirectionnel).



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

Ce jeu est compatible avec l'**Expansion Pak** de Nintendo 64.

Avant d'utiliser cet accessoire, veuillez lire attentivement son manuel d'instructions; il contient d'importantes informations sur la sécurité et sur son utilisation.

Les cartouches de jeu Nintendo 64 affichant l'icône Expansion Pak tireront avantage des caractéristiques de mémoire supplémentaire de l'Expansion Pak. Cherchez cette icône sur les jeux spécialement conçus.

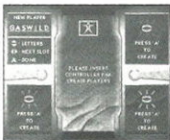
## NOMS DES JOUEURS

Dans Turok: Rage Wars, les joueurs sont identifiés grâce à leur nom de joueur. Le nom de joueur est le fichier de sauvegarde qui mémorise la totalité des statistiques du joueur. En mode multijoueur, vous devez accéder au menu du Controller Pak pour charger votre nom de joueur avant le début d'une partie. Si un joueur choisit les modes 1 Player Trial (Essai 1 joueur) ou 2 Player Trial (Essai 2 joueurs), le jeu détectera la présence ou non d'un Controller Pak. Le joueur peut ensuite charger un nom préalablement créé ou choisir de jouer sans utiliser de nom de joueur (la sauvegarde est alors impossible). Les noms de joueurs seront utilisés tout au long de la partie pour désigner les joueurs. Un Controller Pak peut sauvegarder un maximum de 4 noms de joueurs. Si vous n'avez pas créé de nom de joueur, veuillez voir ci-dessous.

Si vous avez déjà entré et sauvegardé un nom dans un Controller Pak, il vous sera demandé si vous souhaitez charger un nom existant ou en saisir un nouveau.

### Création d'un nouveau nom

Sélectionner "Create Player" (Créer joueur) à partir du menu Controller Pak. L'écran correspondant s'affiche alors. Appuyez sur le **BOUTON A**. Vous pouvez alors entrer le nom en appuyant vers le **HAUT** ou le **BAS** pour sélectionner les lettres et vers la **GAUCHE** ou la **DROITE** pour passer d'une lettre à l'autre. Appuyez ensuite sur le **BOUTON A**. Vous pouvez confirmer votre nouveau nom en mettant **YES (OUI)** en surbrillance et en appuyant sur le **BOUTON A** ou rectifier le nom en mettant **NO (NON)** en surbrillance et en appuyant sur le **BOUTON A**. Vous aurez la possibilité de créer davantage de noms ou de quitter le menu en mettant **DONE (TERMINE)** en surbrillance et en appuyant sur le **BOUTON A**.



## INTRODUCTION

Les Terres Perdues sont nées du chaos. Depuis la nuit des temps, Turok maintient l'équilibre entre le bien et le mal, l'ordre et le chaos. Turok contrôle le "Fardeau de la



Lumière", un vaisseau sacré qui détient les derniers restes de la source d'énergie pure qui a créé les Terres Perdues. Celui qui contrôle le Fardeau de la Lumière contrôle la puissance de la création. De violentes batailles ont été menées dans le but de prendre le contrôle du Fardeau de la Lumière des mains de la lignée de Turok et plonger les Terres Perdues dans l'obscurité. Vous devez maintenant vous montrer digne du Fardeau de la Lumière. Vous devez revivre le défi de vos ancêtres et survivre à la Guerre de la Fureur...

## MENU PRINCIPAL

Le menu principal vous propose les choix suivants:

### **Multiplayer (Multijoueur)**

Sélectionnez cette option pour faire des parties multijoueurs (4 joueurs maximum).

#### **1 Player Trial (Essai 1 joueur)**

Sélectionnez cette option pour jouer une aventure à un joueur à l'intérieur des Terres Perdues.

#### **2 Player Trial (Essai 2 joueurs)**

Sélectionnez cette option pour faire une partie coopérative à deux.

**Controller Pak** Sélectionnez cette option pour accéder à votre Controller Pak et gérer les fichiers.

**Player Stats (Statistiques joueur)** Sélectionnez cette option pour jeter un coup d'œil aux statistiques des joueurs et déverrouiller les bonus de triche.

**Options** Cette option vous permet de configurer la partie comme vous le souhaitez.



## OPTIONS

Ces options sont disponibles avant que le mode de la partie ne soit sélectionné. Il existe d'autres options spécifiques à chaque mode. Appuyez sur le stick multidirectionnel vers le **HAUT** ou le **BAS** pour mettre une option en surbrillance, et vers la **GAUCHE** ou la **DROITE** pour modifier les paramètres. Puis, appuyez sur le **BOUTON B** ou mettez **GO BACK (RETOUR)** en surbrillance et appuyez sur le **BOUTON A** pour revenir au menu précédent.

### **OPTIONS DE SON**

**Music Volume (Volume de la musique)** : Vous pouvez régler le volume de la musique en appuyant sur le stick multidirectionnel vers la **GAUCHE** ou la **DROITE**

**Sound FX Volume (Volume des effets sonores)**: Vous pouvez régler le volume des effets sonores en appuyant sur le stick multidirectionnel vers la **GAUCHE** ou la **DROITE**

### **PLAYER OPTIONS (OPTIONS JOUEURS)**

Vous pouvez régler les options pour un maximum de 4 joueurs en passant de la manette 1 (Controller 1) à la manette 4 (Controller 4).



**Control Config (Configuration des commandes):** Vous permet de choisir l'une des 2 configurations de commande préétablies (Normal et Arcade).

**Look Spring (Centrage automatique):** Vous pouvez activer ou désactiver cette option. Si vous la désactivez, l'affichage ne changera pas. Si en revanche vous l'activez, l'affichage reprendra sa position neutre lorsque vous relâcherez la commande de vue.

**Control Stick Horz (Stick multidirectionnel, horizontale):** Cette option vous permet de régler la sensibilité horizontale du stick multidirectionnel.

**Control Stick Vert (Stick multidirectionnel, verticale):** Cette option vous permet de régler la sensibilité verticale du stick multidirectionnel.

**Weapon select (Sélection de l'arme):** Cette option vous permet de choisir votre méthode pour sélectionner une arme. Vous pouvez utiliser la Roue (Wheel) (maintenez le **BOUTON A** enfoncé pour demander l'affichage de la roue et appuyez vers la **GAUCHE** ou la **DROITE** pour passer d'un élément à l'autre à l'écran), Appuyer (Tap) (appuyez sur le **BOUTON A** pour passer d'une arme à l'autre) ou Mixte (Mixed) (maintenez le **BOUTON A** enfoncé pour faire apparaître la roue des armes, appuyez sur **A** pour passer d'une arme à l'autre).

**Blood Color (Couleur du sang):** Vous pouvez choisir de jouer avec du sang rouge humain réaliste (Red), du sang vert moins agressif (Green), ou désactiver cette option (Off) pour jouer sans trace de sang.

**2 Player Layout (Configuration 2 joueurs):** Vous pouvez choisir un écran divisé verticalement (les joueurs apparaissent l'un à côté de l'autre) ou horizontalement (les joueurs apparaissent l'un au-dessus de l'autre) pour les parties à deux joueurs.

**Resolution (Résolution):** Vous pouvez sélectionner un écran basse résolution (Lo Rez) (par défaut), large (Letterbox ; la zone d'écran est réduite mais les graphismes sont meilleurs) ou haute résolution (Hi Rez) (meilleurs graphismes). Remarque: l'Expansion Pak (vendu séparément) est nécessaire en mode haute résolution.

**Camera Pitch (Caméra):** Vous pouvez activer ou désactiver cette option.

**Brightness (Luminosité):** Vous avez la possibilité de régler le degré de luminosité du jeu pour l'adapter à votre affichage.



# CONTROLLER PAK

Accédez à l'écran de Controller Pak depuis le menu principal pour :



**Load Players (Charger des joueurs):** Vous pouvez charger l'un des 4 profils de joueur préalablement sauvegardés.

**Create Players (Créer des joueurs):** Vous pouvez créer jusqu'à quatre profils de joueurs distincts.

**Copy Players (Copier des joueurs):** Vous pouvez copier un joueur existant d'un Controller Pak à un autre.

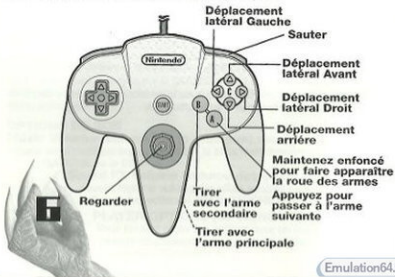
**Delete Players (Effacer des joueurs):** Vous pouvez effacer un fichier de joueur pour faire de la place pour un autre. Il vous sera demandé de confirmer que vous souhaitez effacer un fichier de joueur.

**Manage Pak (Gérer Pak):** Cette option vous permet de gérer les fichiers sur votre Controller Pak.

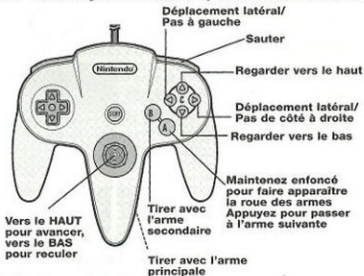
## COMMANDES PAR DEFAUT

2 configurations de commandes préétablies sont disponibles. Vous pouvez passer d'une configuration à l'autre à l'écran Options.

**Normal** Cette configuration est destinée aux experts.



**Arcade** Cette configuration standard est également destinée aux experts.



## ESSAIS 1 JOUEUR

Lorsque vous aurez sélectionné le mode 1 Player Trial (Essais 1 joueur), vous verrez l'écran principal de ce mode, à partir duquel vous pouvez choisir de faire une nouvelle partie (New Game) ou continuer à progresser (Continue) dans une partie préalablement sauvegardée.

**1 Player (1 joueur)** Une aventure à un joueur à travers les Terres Perdues.

**Time Trial (Contre la montre)** Cette option est disponible une fois que vous l'avez déverrouillée.

**Frag Fest (Maximum de victimes)** Cette option est disponible une fois que vous l'avez déverrouillée.

**Back (Retour)** Pour retourner au menu principal.

## Sélection des personnages

Quand vous démarrez une partie pour la première fois, vous pouvez choisir parmi trois personnages, chacun possédant différentes capacités physiques et intellectuelles et faisant différents voyages. D'autres personnages deviennent disponibles à mesure que vous finissez des missions. N'oubliez pas de déverrouiller tous les personnages pour révéler tous les objets et les





récompenses cachés ! Remarque : il est possible de sauvegarder uniquement la mission d'un personnage à la fois. Une fois que vous commencez une mission avec un personnage, vous devez la mener à sa fin avec ce même personnage.

## L'Arbre des Missions (Mission Tree)

L'Arbre des Missions vous indique l'endroit où vous pouvez vous rendre après avoir fini l'une des missions du jeu. L'Arbre des Missions a été conçu comme une carte de "nœuds" connectés les uns aux autres. Selon le personnage choisi, le chemin du voyage est modifié (différents choix de chemins et d'adversaires). Pour chaque nœud de carte, vous devrez remplir une petite mission (exemple : faire 10 victimes) pour pouvoir quitter le niveau. A mesure que vous progresserez et que vous réussirez à satisfaire les exigences de chaque niveau, vous pourrez choisir où vous souhaitez être téléporté. Le choix que vous ferez influencera votre itinéraire dans l'Arbre des Missions.



## TALISMANS CLES DE L'ESPRIT

Vous gagnerez les talismans en terminant un niveau en mode Scénario. Ces clés représentent différents pouvoirs qui donnent un meilleur niveau au joueur en mode Scénario. Eagle (Aigle), Bear (Ours), Snake (Serpent), Coyote et Cougar (Couguar) sont les 5 clés de l'esprit. Remarque : ces améliorations ne fonctionnent qu'en mode scénario.



### Eagle Talisman - Le talisman de l'aigle "The Eagle Spirit" (L'esprit de l'aigle)

Le talisman de l'aigle fonctionne comme une "vie". Plutôt que de mourir et de devoir recommencer un match, les joueurs se régénèrent et continuent. Lorsque vous gagnez un talisman d'aigle, une vie est ajoutée en permanence à votre total. Plus vous possédez de talismans d'aigle, plus vous avez de chances de répondre aux exigences de la carte. Si un joueur possède 3 talismans d'aigle, il peut être tué 3 fois dans un niveau. Le nombre total de talismans reste inchangé d'un niveau à l'autre. Ils ne sont jamais repris une fois acquis. Si, par exemple, vous avez 3 talismans d'aigle, vous entrez toujours dans un niveau avec ces 3 talismans jusqu'à ce que vous en trouviez d'autres et que vous obteniez des vies supplémentaires.

**8**

Lorsque le joueur n'a plus aucun talisman d'aigle, la partie est terminée et il doit choisir de recommencer ou quitter le jeu.



## Bear Talisman - Le Talisman de l'Ours "la Puissance de l'Ours"

Ce bonus vous permet de porter davantage de munitions explosives.

Le joueur commence avec 5 cartouches. Chaque talisman ours donnera au joueur 5 cartouches supplémentaires (maximum : 20 cartouches explosives).



## Coyote Talisman - Le talisman du coyote "la Chanson du Coyote"

Ce bonus vous permet d'avoir davantage de munitions. Vous commencez avec 50 cartouches. Chaque clé de coyote donnera 50 cartouches supplémentaires au joueur (maximum : 200 cartouches).



## Cougar Talisman - le Talisman du Cougar "La Force du Cougar"

Ce bonus vous permet d'avoir davantage de munitions d'énergie. Le joueur commence avec 50 cartouches. Chaque clé de cougar donnera 50 cartouches supplémentaires au joueur (maximum : 200 cartouches d'énergie).



## Snake Talisman - Le Talisman du Serpent "Le Venin du Serpent"

Ce bonus vous redonne une santé maximum. Chaque clé de serpent vous donnera 5 points de santé supplémentaires.

# ECRAN D'ESSAIS : JOUEUR



**Frag Counter (Compteur de victimes)**

Le nombre d'ennemis tués jusqu'à présent.

**Current Weapon (Arme active)**

**Health (Santé)** Vous commencez avec une santé de 100. Lorsque votre santé est à 0, vous avez perdu.

**Ammo Meters (Compteurs de munitions).** Il y a trois compteurs séparés, un pour chaque type d'arme: explosive, énergétique et balles.

# MODES DE RÉCOMPENSE

Vous pourrez trouver 36 icônes de mini parties tout au long du mode Essai 1 joueur. Si vous en trouvez 18, cela aura pour conséquence d'ouvrir le mode Time Trial. Si vous trouvez les 36 icônes, cela ouvrira le mode Frag Fest. Les icônes de mini parties sont éparpillées tout au long des missions.

## Time Trial (Contre la montre)

Dans ce mode, vous pouvez sélectionner la mission que vous voulez, y compris celles que vous avez déjà terminées. Vous pouvez en essayer de toutes nouvelles. Cette fois, cependant, vous jouez contre la montre. Vous devez accomplir la mission en un temps limité.



## Frag Fest (Maximum de victimes)

Dans ce mode, on vous attribue un personnage, une situation et une mission. Vous pouvez prendre l'itinéraire de votre choix. Terminez la mission et vous gagnerez de super prix ! Bon, en tout cas, vous gagnerez le respect de vos amis, et c'est pas peu dire.

# TRIALS TALLY SCREEN (ECRAN DE COMPTEUR DES ESSAIS)

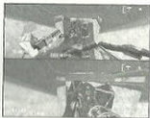
A la fin d'une partie d'Essais, vérifiez l'écran de compteur pour regarder vos statistiques.



# 2 PLAYER TRIALS MODE (MODE ESSAIS 2 JOUEURS)

Pour certaines missions, vous devrez combattre seul, alors soyez prêt à affronter tous ceux qui se trouvent sur votre chemin, même votre meilleur ami ! Ce mode est similaire au mode Essai à un joueur, à l'exception près que 2 joueurs participent ! La grande différence est que vous pouvez choisir le

chemin que vous voulez. Pour commencer, deux joueurs chargent leur nom de joueur, sélectionnent les personnages et les armes et se dirigent vers l'arbre des missions pour choisir le chemin qu'ils désirent prendre.



## Sélection des armes

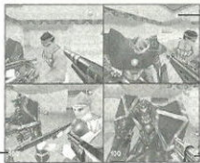
Dans les parties Essais 2 joueurs et multijoueur, les joueurs peuvent utiliser un arsenal par défaut de 5 armes ou sélectionner leur propre arsenal. 2 armes à balles, 2 armes d'énergie et une arme explosive constituent l'arsenal complet. Vous utiliserez ces armes tout au long des missions dans ces modes de jeu.



### Choix de votre arsenal

- Appuyez sur le stick multidirectionnel vers le **HAUT** ou le **BAS** pour mettre un emplacement dans l'arsenal en surbrillance.
- Appuyez sur le stick multidirectionnel vers la **GAUCHE** ou la **DROITE** pour passer en revue les armes disponibles pour cet emplacement.
- Lorsque vous êtes satisfait, mettez OK en surbrillance et appuyez sur le **BOUTON A**.

## MULTIPLAYER MODE (MODE MULTIJOUEUR)



Frag  
(Victime)

Health  
(Santé)

Current Weapon  
(Arme active)

Les parties multijoueurs sont pour 1 à 4 joueurs. Vous pouvez faire votre choix parmi plusieurs types de parties passionnantes. Vous pouvez configurer une ou plusieurs des options ci-dessous pour chaque mode :

**Time Limit (Limite de temps):** Cette option vous permet de déterminer la durée de la bataille.

**Frag Limit (Limite de victimes):** Le premier joueur qui y parvient gagne.

**Tag Limit (Limite de tags):** Pour gagner, atteignez ce nombre de tags.



**Flag Limit (Limite de drapeau):** capturez le nombre de drapeaux choisi pour gagner.

## Bloodlust

Le but de Bloodlust est d'une simplicité sinistre: il s'agit de tuer le plus possible. La partie est terminée lorsque le temps fixé, la limite de victimes ou les deux ont été atteints. Les joueurs remportent une victime à chaque fois qu'ils tuent un opposant. Vous perdez une victime si vous êtes tué par l'environnement ou si vous manipulez maladroitement votre arme, mais l'obtenir de votre adversaire ne vous coûtera rien.

**Je veux Vivre!** Si vous êtes tué (et ça va arriver), régénérez-vous en appuyant sur le **BOUTON A**.

Vous pouvez paramétrer les frags et limites de temps.

## Frag Tag

Une fois de plus, le joueur ayant obtenu le plus de frags est le gagnant. Dans ce mode, un joueur malheureux est tiré au sort et devient la bête. Le joueur qui est la bête ne peut pas marquer de victimes et peut être tué plus facilement. Il est donc préférable de passer le tag en marchant sur une plateforme active. Vous passez ainsi le tag et la plateforme devient inactive, tout en rendant les autres actives. Vous savez qu'une plateforme est active quand une colonne de lumière se dégage de la base.

Un joueur tué quand il est étiqueté se changera en singe, ce qui rapporte encore plus de points de victimes. Un singe peut passer dans certains endroits où ne passera pas un joueur normal. Ce n'est pas si mal d'être transformé en singe. Mais le bonus de représailles du singe est la meilleure farce. Prenez-le alors que vous avez la forme d'un singe et vous transformerez temporairement les autres joueurs en singes alors que vous reviendrez sous votre forme précédente !

Vous pouvez choisir une limite de victimes, de temps ou de tags.

## Team Bloodlust (Bloodlust par équipe)

Ce mode fonctionne sur le même modèle que Bloodlust avec en plus toute la passion du jeu d'équipe. Et n'est ce pas l'esprit d'équipe qui compte avant tout ? Surtout quand vous pouvez régler les options comme "Kill Friend" (Tuer un ami) de manière à ce que les joueurs puissent endommager ou non leur équipe. Quand vous pénétrez pour la première fois dans un niveau, on vous demande de rejoindre l'une des quatre équipes : ours, cougar, coyote ou vipère (l'équipe crâne est uniquement destinée aux robots). Déplacez le stick multidirectionnel vers l'équipe que vous souhaitez intégrer et appuyez sur le **BOUTON A**. Quatre équipes différentes peuvent jouer, ou plusieurs joueurs peuvent intégrer une équipe.

Pendant la partie, les membres de votre équipe sont indiqués par un triangle vert... Ne leur tirez pas dessus!

Vous pouvez choisir les limites de victimes et de temps. Dans le mode Bloodlust par équipe, les limites de victimes s'appliquent à l'ensemble de l'équipe.

## Capture the Flag (La capture du drapeau)

Il n'existe qu'un seul drapeau dans ce monde et jusqu'à 4 équipes projettent de le capturer et de le ramener au globe rougeoyant pour marquer des points. Si la limite de drapeaux est réglée sur plus d'un, le drapeau réapparaîtra après qu'un point aura été marqué dans un lieu différent et la poursuite pourra recommencer. Un triangle vert apparaît au-dessus des membres de votre équipe. Vous pouvez régler le nombre de drapeaux nécessaires pour gagner ou utiliser le nombre le plus élevé dans une limite de temps déterminée.

**Death or Glory:** Le joueur portant un drapeau le laissera tomber s'il se fait tuer.

## BOT CONFIGURATION (CONFIGURATION DES ROBOTS)

Ces robots sont, comme vous pouvez très bien l'imaginer, des automates tueurs programmés pour détruire. Ce sont des adversaires de taille et un sacré bonus pour les parties multijoueur. On peut considérer les Bots comme des poulets élevés en plein air puisqu'ils peuvent aller où ils veulent quand ils veulent et ont 50 % de graisse en moins. Dans une partie multijoueur, vous pouvez ajouter des Bots pour atteindre un total de 4 joueurs humains et robots. En clair, si vous avez un joueur, vous pouvez ajouter 3 Bots; si vous avez 4 joueurs, vous ne pouvez en ajouter aucun.



### Configuration des Bots:

(Appuyez sur le stick multidirectionnel vers le **HAUT** ou le **BAS** pour choisir un emplacement de bot).

(Appuyez sur le stick multidirectionnel vers la **GAUCHE** ou la **DROITE** pour modifier le type de robot. Vous remarquerez que les robots ont des niveaux de difficulté variables).

(Appuyez sur le **BOUTON C HAUT** pour changer l'assignation de l'équipe. Les robots sont par défaut dans leur propre équipe (crâne).

## ARMES

Ce sont bien des armes dont il est question, n'est ce pas ? Du pas si humble Tek Bow à l'abominable Emaciateur, Turok: Rage War dispose d'un arsenal qui vous étonnera et vous amusera.

## Tir principal et secondaire

Chaque arme dispose d'une fonction de tir principal et secondaire. La première est la version de base par défaut alors que la seconde est plus puissante. Vous remarquerez que les deux versions peuvent utiliser des munitions différentes et donc exigent des bonus de munitions différents.

### Pour tirer

En général, le **BOUTON Z** sert à tirer avec l'arme principale et le **BOUTON B** avec l'arme secondaire ou à passer à la fonction secondaire. Dans certains cas, vous devez maintenir le **BOUTON B** enfoncé et appuyer sur le **BOUTON Z** pour faire feu. Par exemple, vous tirez avec le Mag 60 en appuyant sur le **BOUTON Z**. Sa fonction de vision laser reste activée tant que vous maintenez le **BOUTON B** enfoncé. Il existe des armes secondaires spéciales pour lesquelles vous pouvez utiliser le **BOUTON B** pour faire exploser les pods de gel de napalm.

## TYPES D'ARMES

Trois types d'armes sont disponibles. Vous trouverez des munitions ou des bonus dans toutes les zones du jeu.

**Cartouches de balles.** Ces cartouches fonctionnent dans les armes du même type (Ex. : m60, fusil d'assaut, fusil).

**Les cartouches explosives** Sont utilisables avec les armes qui tirent des munitions explosives ou de type roquette (Ex.: lance-grenades, lance-scorpions).

**Les cartouches d'énergie** Sont utilisées par les armes qui tirent des munitions à base d'énergie (Ex.: fusil au plasma, armes chargées).



### TEK BOW: (ARC TEK)

Que vous soyez à la recherche de trophées ou en train de vous relaxer avec vos soi-disant amis, cet arc tombe toujours à pic. Il provoque de faibles dégâts.

**Munitions:** Cartouches d'énergie.

**Tir principal:** Flèches.

**Tir secondaire:** Mode Sniper.

Lorsque le joueur appuie sur le **BOUTON B**, il passe en vue sniper. Si un joueur touche un adversaire en mode sniper, la flèche provoque d'énormes dégâts et tue ou blesse gravement la cible.



### MAG 60:

Maman, donne-m'en un, j'en ai vraiment besoin ! Le Mag 60 semi-automatique provoque des dégâts faibles ou moyens.

**Munitions:** Cartouches de balles/cartouches d'énergie.

**Tir principal:** Trois courtes explosions.

**Tir secondaire:** Vision laser pour le Mag 60 (Le **BOUTON B** est maintenu enfoncé).

Lorsque le **BOUTON B** est maintenu enfoncé, une vision laser s'allume sur l'arme. Cela empêche le joueur de bouger mais lui permet de viser une cible immobile se trouvant à une certaine distance du réticule de visée. Si la cible se déplace, le laser a un léger décalage. Contrairement au tir principal du Mag 60 (une petite explosion de 3 cartouches), le tir laser n'en possède qu'une mais est plus précis et peut tout à fait tuer en un ou deux tirs causant d'énormes dégâts. (REMARQUE : l'ennemi doit se trouver à une certaine distance pour servir de cible). Pour charger le laser, des cartouches d'énergie sont nécessaires.



#### **FUSIL D'ASSAUT:**

Interdite dans toute société civilisée, cette arme parle d'elle-même lorsqu'elle est utilisée. Le fusil d'assaut provoque des dégâts moyens.

**Munitions:** Cartouches de balles.

**Tir principal:** Tir unique.

**Tir secondaire:** Fusil d'assaut automatique.

(Activé en maintenant le **BOUTON B** enfoncé). Cette fonction permet de tirer en permanence avec le fusil ; la précision est moindre, cependant.



#### **FUSIL:**

Il fait des ravages, provoque de faibles dégâts de loin mais d'énormes dégâts à bout portant.

**Munitions:** Cartouches de balles.

**Tir principal:** Un tir à double canon.

**Tir secondaire:** Balayage.

Si vous appuyez sur le **BOUTON B**, le fusil charge quatre cartouches. La prochaine fois que vous appuyez sur le **BOUTON Z**, il fait exploser 4 cartouches en 2 secondes. Très faible pourcentage de réussite mais provoque d'énormes dégâts à bout portant.



#### **ARME MINIATURE:**

Il s'agit d'une des meilleures armes qui existent. L'arme miniature provoque des dégâts rapides moyens.

**Munitions:** Cartouches de balles / cartouches d'énergie.

**Tir principal:** Maintenez le **BOUTON Z** enfoncé pour obtenir un tir continu.

**Tir secondaire:** Bouclier.

Appuyez sur le **BOUTON B** pour obtenir un bouclier temporaire qui vous permet de vous déplacer, ou maintenez le **BOUTON B** enfoncé pour bénéficier d'un bouclier permanent (il est impossible de bouger lorsque le bouton est enfoncé).







### FUSIL AU PLASMA:

Les spectateurs de Turok se familiariseront avec ce personnage explosif, une arme à feu d'assaut sophistiquée hyper meurtrière. Le fusil au plasma provoque des dégâts moyens.

**Munitions:** Cartouches d'énergie.

**Tir principal:** Tir d'énergie au plasma.

**Tir secondaire:** Mode Sniper.

Lorsque le joueur appuie sur le **BOUTON B**, il passe en vue sniper. Ce mode de tir rapide permet de tirer un grand nombre de fois, mais provoque moins de dégâts.



### LANCE-GRENADES:

Le lance-grenades provoque de très gros dégâts. Ne vous approchez pas trop de la zone d'explosion, ou vous pourrez subir ce qu'on appelle des "dégâts collatéraux", c'est-à-dire que vous vous ferez exploser la cervelle.

**Munitions:** Cartouches explosives.

**Tir principal:** La grenade rebondit.

**Tir secondaire:** La grenade ne rebondit pas.

Lorsque vous appuyez sur le **BOUTON B**, le lance-grenades lance une grenade qui ne rebondit pas mais qui explose à l'impact.



### LANCE-MISSILES SCORPION:

Etes-VOUS aussi méchant que vous voulez l'être ? Vous le serez avec le scorpion qui pique et qui provoque d'énormes dégâts sur une cible directe et de très gros dégâts collatéraux. L'aimant roquette ne provoque pas de dégâts.

**Munitions:** Cartouches explosives / cartouches d'énergie.

**Tir principal:** Un tir de missile.

**Tir secondaire:** Aimant roquette / repousseur.

Appuyez sur le **BOUTON B** pour mettre le signe X sur le mur. Le signe X disparaîtra si vous appuyez à nouveau sur le bouton. Quand le signe X est présent, les tirs de roquettes sont attirés vers le X. Un repousseur se met en place lorsque vous appuyez sur le **BOUTON B** et rapidement sur le **BOUTON Z**. Tout tir de roquette s'éloigne alors du X pendant quelques secondes.



### GEL DE NAPALM:

Vous allez concevoir un orage de feu grâce à ce gel mortel à la mode. Cette arme est identique au lance-grenades, à la seule différence que lorsque vous lancez une munition, elle se fixe sur n'importe quelle surface ou joueur. Le gel de napalm provoque de très gros dégâts.

**Munitions:** Cartouches explosives.

**Tir principal:** Un tir de bombe de gel.

**Tir secondaire:** Explosion.

Un maximum de trois bombes peut être tiré avant d'exploser. Pour les faire exploser, appuyez sur B.



### **MARTEAU DE GUERRE:**

Essayez de vous mettre d'accord avec vos amis, même si c'est juste sur l'endroit où vous allez les enterrer. Arme destinée aux attaques main à main ou combo. Le marteau de guerre provoque de très gros dégâts et tous les personnages

le possèdent par défaut sauf le raptor et les mites.

**Munitions:** Aucune.

**Tir principal:** Balancement.

**Tir secondaire:** Marteau chargé.

Lorsque vous appuyez sur le **BOUTON B**, le marteau de guerre peut être chargé. Appuyez sur le **BOUTON Z** pour envoyer le marteau de guerre sur l'adversaire, en provoquant d'énormes dégâts.



### **BOOMERANG:**

Il est joli, non? Mais le véritable charme de cette arme que l'on lance à la main réside dans la sereine manière d'envoyer les adversaires au royaume des morts. Il provoque de très gros dégâts.

**Munitions:** Aucune.

**Tir principal:** Lancer.

Le boomerang revient automatiquement après avoir été lancé.

**Tir secondaire:** Lancer et ralenti.

Appuyez sur le **BOUTON B** pour passer en mode Lancer ou Ralenti, puis lancez le boomerang. Lorsqu'il frappe un ennemi, l'adversaire se retrouve temporairement en "mode ralenti".



### **EMACIATEUR:**

Vous ne pouvez pas être trop riche mais vous pouvez être trop maigre ! Vous pouvez tirer ou charger rapidement avec cette arme. L'émaciateur, en atrophiant l'adversaire, provoque des dégâts moyens en tir rapide. Une charge maximale tue

instantanément.

**Munitions:** Cartouches d'énergie.

**Tir principal:** Tir rapide atrophiant.

L'émaciateur est une arme basée sur l'énergie qui atrophie un joueur touché. Elle est représentée par la diminution de la masse d'un personnage. Lorsqu'il frappe en tir rapide, l'ennemi se ratatine légèrement. Si le joueur n'est pas à nouveau touché avec cette arme, il reprendra sa forme initiale. S'il est à nouveau touché, le joueur ne cesse de diminuer de taille.

**Tir secondaire:** Tir chargé.

Si un ennemi est touché avec un tir chargé, il sera complètement atrophié. Si le tir chargé touche une surface plutôt qu'un joueur, le tir se fragmente, émettant une énergie spirituelle qui se reflétera dans la pièce, provoquant des dégâts.



**INFLATOR :**

Cette arme à la pointe de la technologie est tout le contraire de l'émaciateur. A chaque tir, l'adversaire gonfle. Et soyons réalistes, le corps ne peut pas gonfler éternellement...

**Munitions:** Cartouches d'énergie.

**Tir principal:** Fléchettes O2.

L'inflator lance des fléchettes O2 avec une grande vitesse et fait gonfler les adversaires. L'ennemi gonfle avec chaque fléchette et recommence à dégonfler progressivement pour retrouver sa forme normale. Si 10 fléchettes sont lancées en un certain laps de temps, l'ennemi éclate. Il devient plus facile à atteindre à mesure qu'il gonfle.

**Tir secondaire:** Inflator chargé.

Si vous appuyez sur le **BOUTON B**, l'inflator est chargé ; vous pouvez alors faire éclater l'ennemi en un seul tir.



**ARME GELANTE :**

Tirez, vous allez vite comprendre ! Cette arme refroidit les ennemis en les ralentissant.

**Munitions:** Un grand nombre de cartouches d'énergie.

**Tir principal:** Tir d'azote liquide. Le tir avec l'arme gelante rebondira une fois sur une surface. Une fois touchés, les ennemis ralentissent. Quand vous cessez de tirer, l'ennemi reprend progressivement de la vitesse.

**Tir secondaire:** Gel d'azote.

Lorsque vous appuyez sur le **BOUTON B**, cette fonction agit comme une mine de gel ou comme un tir qui peut être lancé directement sur un ennemi pour le geler. Disposez la mine sur n'importe quelle surface. Lorsqu'un ennemi fera exploser une mine, il sera temporairement gelé, ce qui vous donnera l'occasion de le réchauffer en lui tirant dessus à bout portant !



**EXPLOSEUR DE POITRINE**

Cette arme place un embryon d'alien à l'intérieur du corps d'un joueur. Si l'arme achève sa tâche, le joueur contaminé est mort.

**Munitions:** Cartouches d'énergie.

**Tir principal:** Tir Talon.

Si vous appuyez sur le bouton de tir secondaire, vous pouvez tirer des cartouches remplies de poison liquide sur vos ennemis.

**Tir secondaire:** Un tir d'embryon.

Si vous appuyez sur le **BOUTON B**, le deuxième magasin de l'arme revient lentement en arrière pour montrer le tir de l'embryon. Lorsque cette arme touche un joueur, celle-ci l'imprègne d'un embryon d'exploseur de poitrine. Dès qu'ils sont infectés, les joueurs sont considérés comme des "morts-vivants". Il ne faut que quelques secondes à l'embryon pour éclore. Si l'embryon parvient à sortir, le joueur infecté est tué par la créature naissante qui explose dans sa poitrine et le tireur obtient un frag. Il est possible de détruire l'embryon avant son éclosion soit en tuant le tireur, soit en collectant le "cœur de la puissance".



### **PISTOLET DE FUSÉE ÉCLAIRANTE:**

Que la lumière soit, avec plein d'isotopes radioactifs!

**Munitions:** Cartouches d'énergie.

**Tir principal:** Fusée éclairante radioactive.

La fusée éclairante radioactive dispose d'une sphère de dégâts autour d'elle quand elle est lancée. Plus un joueur se rapproche du centre de la sphère, plus les dégâts sont importants. Ces fusées éclairantes peuvent adhérer à toute surface. Elles provoquent des dégâts moyens à l'extérieur de la sphère; ces dégâts augmentent vers le centre. Il est possible de lancer un grand nombre de fusées éclairantes à la fois.

**Tir secondaire:** Fusion radioactive.

En appuyant sur le **BOUTON B**, vous modifier les modes de tir. Le tir de fusion agit comme une fusée normale avec un plus grand rayon de dégâts et une lumière plus brillante, à la limite de l'aveuglement. Le joueur qui s'en rapprochera fondra instantanément sur le sol.

## **ARMES SPÉCIALES BONUS**

Tous les joueurs peuvent ramasser ces armes et les utiliser avec leur liste d'armes. A cette fin, deux emplacements sont libres dans la roue des armes de chaque joueur. Une fois qu'il a rempli ces emplacements, le joueur ne peut plus prendre d'armes bonus.

**Mine PFM** - Elle peut être posée sur n'importe quelle surface. Lorsqu'une personne marche sur le détecteur, la mine explose.

**Tourelle de garde** - Cet appareil peut être lâché par le transporteur ou peut être accroché à un mur. La tourelle est équipée d'une zone de détection et tirera sur toute cible en vue. La tourelle ne tirera cependant pas sur des cibles amicales (membres de l'équipe ou le joueur qui l'a placée).

**Perceuse cérébrale** - La perceuse est capable de se verrouiller sur l'activité cérébrale et envoie des pinces équipées de crochets pour extirper le fluide cérébral. C'est immonde et parfait pour ramener les ennemis intelligents à la réalité.



**Pince de fer** - Cet appareil fonctionne comme un piège à ours. Le joueur peut disposer l'arme sur toute surface. Lorsqu'un joueur marche dessus, la pince casse ses jambes, provoquant 30 points de dégâts en dix secondes. La pince disparaît après avoir causé ses dégâts.

## ICÔNES DES ARMES



Lance-grenades



Marteau de guerre



Lance-scorpions



Gel de napalm



Fusil



Arme miniature



Mag 60



Fusil d'assaut



Fusil à plasma



Tek Bow



Boomerang



Emaciateur



Inflator



Arme gelante



Exploseur de poitrine



Arme de fusée éclairante



Mines PFM



Tourelle de garde



Perceuse cérébrale



Pince en fer

## BONUS



Santé



Munitions de balles



Munitions explosives



Munitions d'énergie



Tourelle de garde



Mine PFM



Perceuse cérébrale



Pince en fer



Singe Représailles

# QUELQUES PERSONNAGES

Vous pouvez faire votre choix parmi un grand nombre de personnages différents ou les utiliser comme ennemis. Des humanoïdes, dinosoïdes (dinosaures hybrides génétiquement modifiés), Pur-Linns, Mantides et bien d'autres encore figurent parmi les nombreuses races proposées. En voici quelques-unes :



**TUROK**, champion de l'ordre et gardien du Fardeau de la Lumière.



**FIREBORN**, ce dinosoïde est idiot mais dangereux.



**ADON**, la "Parole de Lumière Eternelle" est un guerrier agile et sage malgré son grand âge.



**OBLIVION SPAWN**  
Cette créature féroce est un adversaire brutal.



**LE CAMPAIGNER**, ignoble tyran cyborg a été une fois vaincu par Tal et on le croyait disparu depuis longtemps. Le Campaigner a pris sa revanche sur la Ligne de Turok, et réclame sa glorieuse place en tant que maître incontesté de la Terre Perdue.



**JUGGERNAUT** Ce Pur-Linn est lent mais très bien blindé.

# TRUCS ET ASTUCES

- L'un des secrets de Rage Wars est le Cœur de la Puissance. Si vous le ramassez, vous pouvez avoir des pouvoirs spéciaux qui vous aideront à frapper vos ennemis!
- Ramassez un maximum de munitions, vous ne savez pas ce qui peut arriver. Avec en plus des armes telles que l'Inflator, si vous possédez de nombreuses munitions, vous pouvez charger le mode de tir secondaire de l'arme. Essayez-le pour un effet de surprise dégoûtant!
- En mode Capture the Flag, installez des équipes de relais pour obtenir une vitesse supérieure et une efficacité maximale.
- Parfois, ce sont les choses les plus simples de la vie qui vont donner le plus de satisfaction.

Par exemple, vous verrez que le Mag 60 est l'une des armes les plus mortelles et les plus polyvalentes.

- Celui qui combat et s'enfuit a la possibilité de se battre encore plus tard. Si une attaque initiale sur un ennemi n'a pas porté, ne restez pas là à frapper, vous serez réduit en chair à pâté sans avoir le temps de dire ouf. Repliez-vous et essayez des armes de combat à distance et utilisez toutes les cachettes (murs, colonnes, etc.) que vous pouvez trouver.
- Les ombres peuvent servir de super cachettes, pour les bonus, embuscades, pour les ennemis. Regardez bien autour de vous.
- Pour nager plus vite sous l'eau, appuyez rapidement sur le **BOUTON C HAUT**.
- Apprenez la fonction secondaire de chaque arme et faites-en bon usage. Dans certaines situations, cela peut faire toute la différence.
- Si votre écran est sombre, enlevez ces lunettes de soleil ridicules. Ou réglez les paramètres de luminosité dans les options. Astuce bonus: les piercings et tatouages ne vous aideront pas à marquer des points, que ce soit avec les filles ou dans Turok: Rage Wars. Une paire de chaussures pratiques et une rapide explosion sur le **BOUTON Z** vous amèneront beaucoup plus loin dans la partie.
- Les tourelles de garde, mines PFM et gel de napalm sont tous parfaits lorsqu'il s'agit de montrer à votre ennemi que vous vous sentez concerné, même si vous n'êtes pas là pour le lui montrer.