Téléchargé sur : www.traduction-jeux.com

CONFIGURATION SYSTEME

- Pentium 200 avec carte vidéo accélératrice 3D Voodoo ou de performances équivalentes, ou
- Pentium 166 avec carte vidéo accélératrice 3D Voodoo 2 ou de performances équivalentes
- 32 Mo de RAM
- 200 Mo d'espace disque, pour une installation maximum
- Lecteur CD-ROM 4 vitesses ou supérieur
- Windows® 95/98
- Carte vidéo accélératrice 3D équivalente à la carte 3Dfx Voodoo ou supérieure
- Carte son
- Supporte toutes les manettes compatibles DirectInput

INSTALLATION DE L'EXECUTION AUTOMATIQUE

Insérez le CD de **Turok® 2** dans votre lecteur CD-ROM. Si l'Exécution automatique est activée, le processus d'installation démarra automatiquement après quelques instants. Suivez les invites à l'écran. Le programme d'installation par défaut installera toutes les options et quelques logiciels gratuits. Vous aurez la possibilité de ne pas installer certains composants. Si vous décidez ultérieurement que vous souhaitez installer ces composants, vous pouvez exécuter le programme d' installation, choisir « Custom » (Personnaliser) et installer ce qui vous intéresse.

INSTALLATION MANUELLE

Double-cliquez sur Poste de travail puis sur votre icône de CD-ROM. Suivez les mêmes instructions que ci-dessus.

DEMARRAGE

Une fois l'installation terminée, vous pourrez exécuter le jeu de deux façons :

A partir du menu Démarrer de Windows : cliquez sur Démarrer, Programmes, Acclaim Entertainment, **Turok® 2 Seeds of Evil™ A partir du bureau sous Windows :** le programme d'installation va créer un dossier Turok sur votre bureau, ce dossier contenant des raccourcis pour **Turok® 2**. Il y a trois façons de commencer à jouer à **Turok® 2** (le dossier contient un raccourci pour chacun des titres suivants) :

Un seul joueur : jouez au jeu à un seul joueur sur votre PC.

Multijoueur : faites une partie multijoueur sur Internet ou en réseau local.

Multijoueur avec Text-To-Speech : faites une partie multijoueur avec la nouvelle technologie de Microsoft, Text-To-Speech : vous tapez un message et les autres joueurs entendent ce que vous avez tapé. Remarque : dans ce mode, le chargement de **Turok® 2** sera un peu plus long, alors soyez patient.

Double-cliquez sur Single Player (Un seul joueur) si vous voulez mieux connaître l'univers de **Turok® 2**. Une fois que vous êtes prêt, affrontez des adversaires dans le monde réel en mode multijoueur !

REMARQUE: Si l'installation que vous avez choisie n'est pas l'installation complète, il se peut que certains raccourcis manquent. Nous vous recommandons également de fermer toutes les autres applications lorsque vous exécutez Turok® 2.

DEUX DESTINEES A L'ISSUE FATALE, UNE TACHE ETERNELLE...

Turok® 2 vous propose deux styles de jeu, aussi passionnant l'un que l'autre: le mode « Quest », campagne à un seul joueur qui poursuit l'histoire de **Turok®** à travers d'innombrables niveaux de dangers et de ténèbres.
Et le mode multijoueur sur Internet ou en réseau local, un match en plein écran contre des joueurs humains à l'autre bout du monde sur Internet ou en réseau local. Quel que soit le type de partie que vous choisirez, il vous faudra surmonter votre peur et maîtriser parfaitement toutes vos facultés pour survivre aux épreuves qui vous attendent et arracher la victoire.

LA LÉGENDE CONTINUE

Lorsque **Turok®** a détruit le « Campaigner » et « Chronosceptre », il a, sans le vouloir, libéré une nouvelle menace, un péril encore plus dangereux que celui qu'il venait d'affronter. Car à l'origine des temps, un être nommé Primagen défia la création et se retrouva piégé dans une prison qu'il avait construite lui-même. La « Concordance Lazare », se rendant compte du danger, fit installer une série de totems énergétiques dans tous les lieux jugés vulnérables à la puissance de Primagen. Mais Primagen l'Ancien, réveillé par la destruction du Chronosceptre, a ordonné à ses malheureux sbires de détruire de toute urgence les totems énergétiques pour le libérer de sa prison. Il incombe à Joshua Fireseed, le nouveau **Turok®**, d'affronter ce nouveau challenge pour préserver l'existence même du Royaume perdu ! Il devra faire le plus grand cas de la sagesse d'Adon, le porte-parole de la Lumière éternelle, qui le guidera à travers les multiples niveaux où l'attendent ses nouveaux adversaires. Vous rencontrerez certains ennemis familiers, tels que l'épouvantable Purr-Linn, mais vous découvrirez également une multitude de nouveaux adversaires. Sous l'identité de **Turok®**, vous aurez besoin de toute votre hardiesse, de toute votre ruse et des formidables armes que le jeu met à votre disposition pour vaincre Primagen et sauver le Royaume Perdu, voire l'univers tout entier !

LES MENUS DE TUROK 2

Lorsque vous lancez **TUROK® 2**, la fenêtre de programme d'installation du jeu apparaît sur votre bureau Windows. Des menus sont affichés, vous permettant de choisir et de configurer votre type de partie. Utilisez la SOURIS pour mettre un élément en surbrillance et cliquez avec le BOUTON GAUCHE pour confirmer un choix et passer à l'écran suivant. Mettez « GO BACK » (Précédent) en surbrillance et cliquez avec le BOUTON GAUCHE pour retourner à l'écran précédent.

Il y a deux écrans d'introduction au Menu principal : une version pour le jeu à un seul joueur et une version pour le jeu multijoueur.

PROGRAMME D'INSTALLATION: MENU PRINCIPAL UN SEUL JOUEUR

A l'écran titre, vous avez les choix suivants :

Commencer une partie – Commencez une partie à un joueur « local ». Vous entrerez dans la partie, où vous pourrez faire d'autres choix concernant le type de jeu et d'autres options. Référez-vous à la section « Action à un joueur » ci-dessous.

Options – Pour régler les options audio, vidéo et les options de la manette.

Help (Aide) – Aide en ligne. Vous y trouverez ce manuel ainsi que d'autres détails de dernière minute à propos du jeu sur Internet et en réseau local.

Quitter – Pour revenir sous Windows.

Une fois que vous avez quitté le programme d'installation et que vous êtes entré dans une partie, vous pouvez faire des choix dans les autres menus en utilisant les [↑] / [↓] et la touche [Entrée] pour confirmer votre choix. S'il y a plusieurs options, utilisez les [↑] / [↓] pour mettre en surbrillance le choix, et les [←] / [→] pour sélectionner l'option désirée.

PROGRAMME D'INSTALLATION DU JEU : MENU PRINCIPAL MULTIJOUEUR

Internet – Affrontez des adversaires à distance lors de matchs à mort sur l'Internet. Voir la section « Parties multijoueurs via Internet et réseau local » plus loin dans ce manuel pour plus de détails.

LAN (Réseau local) – Affrontez des adversaires à distance lors de matchs à mort via un réseau local. Voir la section « Parties multijoueurs via Internet et réseau local » plus loin dans ce manuel pour plus de détails.

Options – Pour régler les options de manettes et les options audio et vidéo.

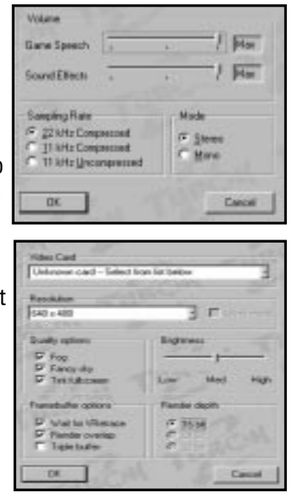
Help (Aide) – Aide en ligne. Elle comprend ce manuel ainsi que des informations de dernière minute concernant les parties sur Internet et en réseau local.

Quitte – Pour revenir sous Windows.

PROGRAMME D'INSTALLATION DU JEU : OPTIONS

Audio – Pour voir/modifier l'installation audio. Cette option affiche une zone de dialogue Windows qui vous permet de modifier le volume, la qualité du son et régler sur mono ou stéréo.

Vidéo – Comme indiqué, **Turok® 2** supporte la plupart des cartes accélératrices 3D via Direct3D. La première fois que vous exécutez le programme d'installation du jeu, une zone de dialogue Windows apparaît, listant les cartes 3D dans la section « Video Cards » (Cartes vidéo). Même si la liste est importante, il est possible que votre carte ne s'y trouve pas. Si c'est le cas, sélectionnez « Unlisted D3D Card » (Carte D3D non listée). Sinon, vous pouvez choisir une carte utilisant le même chipset 3D que la vôtre. Si vous utilisez une carte 3Dfx, cette zone de dialogue n'apparaîtra pas, puisque la carte 3Dfx est détectée automatiquement et le pilote Glide de 3Dfx devient le pilote par défaut (le jeu devrait être un peu plus rapide que sous Direct3D).



Sélectionner un pilote – Une seule option ici : Direct3D, à moins que vous ne possédiez une carte 3Dfx.

Sélectionner un niveau de détails – Sélectionnez « High Detail » (Niveau de détails élevé) pour une meilleure apparence. Si votre PC vous offre un affichage « agité », vous obtiendrez peut-être une meilleure apparence en sélectionnant « Normal Detail » (Niveau de détails normal).

Propriétés – Cliquez sur « Properties » (Propriétés) pour plus d'options vidéo.

Si vous possédez une carte 3Dfx, cette zone de dialogue apparaît. La principale option à régler est « Resolution ». Cette option vous permet de sélectionner une résolution d'écran et la fréquence de rafraîchissement du moniteur. Pour vous assurer que la combinaison que vous avez choisie pour votre carte 3Dfx et votre moniteur est valable, cliquez sur « Test » et suivez les instructions.

Cette boîte de dialogue apparaît pour toutes les autres cartes. Les réglages recommandés seront cochés. Une fois encore, la première option à régler est sans doute « Resolution ». Les plus hautes résolutions donnent une meilleure apparence, mais peuvent ralentir l'exécution. Référez-vous au fichier sur l'aide en ligne pour plus de détails.

PROGRAMME D'INSTALLATION DU JEU : COMMANDES

Clavier – Pour afficher/modifier la configuration du clavier. Vous ferez ainsi apparaître une boîte de dialogue Windows affichant les réglages actuels du clavier qui vous permettra de le reconfigurer à votre convenance. Pour les options du programme d'installation du jeu et du jeu lui-même, les changements sont valides pour toutes les parties présentes et futures, jusqu'à ce que vous les changiez de nouveau.

Joystick/Pad (Joystick/Manette) – Pour afficher/modifier la configuration du joystick ou de la manette.

Mouse (Souris) – Pour afficher/modifier la configuration de la souris.

Load (Charger) – Pour charger une configuration sauvegardée pour les commandes.

Save (Sauvegarder) – Pour sauvegarder la configuration actuelle des commandes.

ACTION A UN SEUL JOUEUR

Lorsque vous commencez une partie à un seul joueur, le jeu vous propose une série de menus qui vous permettent de configurer votre partie.

ACTION A UN SEUL JOUEUR

Start Game (Commencer partie) – Pour commencer une partie.

Cheats (Codes triche) – Le choix de cette option vous permet de lancer le jeu de manière amusante et parfois surprenante. Une fois qu'un code de triche a été mémorisé, il apparaît sur votre liste et vous avez la possibilité de l'activer (on) ou de le désactiver (off).

Options – Voir Options (ci-dessous).

Sound Options (Options sonores) – Voir Options sonores (p.25).

OPTIONS

Avant de lancer une partie, il est recommandé de paramétrer vos options. Pour cela, mettez l'option désirée en surbrillance au moyen des touches flèches [↑] / [↓], puis utilisez les touches [←] / [→] pour modifier les paramètres. En ce qui concerne les options à curseur, le déplacement du curseur vers la droite aura pour résultat d'augmenter l'effet, tandis que son déplacement vers la gauche permettra de le diminuer. Déplacez le curseur à fond vers la gauche pour désactiver certaines options.

Difficulty (Difficulté) – Choisissez entre Easy (Facile), Normal et Hard (Difficile).

Auto Aim (Visée automatique) – Activez cette option (ON) pour obtenir une aide de visée automatique

Blood Color (Couleur du sang) – Choisissez de jouer avec du sang rouge ou vert, ou de désactiver le sang.

Opacity (Opacité) – Vous permet de régler la transparence de l'affichage à l'écran. Utilisez la manette/le stick multidirectionnel pour effectuer votre choix entre transparent et opaque.

Horz Sens (Sensibilité horizontale) – Ce curseur contrôle la sensibilité du contrôle horizontal. Plus le stick est sensible, plus **Turok®** pivote rapidement.

Vert Sens (Sensibilité verticale) – Ce curseur contrôle la sensibilité du contrôle vertical. Plus le stick est sensible, plus **Turok®** regarde rapidement vers le haut ou le bas.

Weapon Select (Sélection des armes) – Choisissez la sélection rapide (« Quick ») ou normale. La sélection rapide vous permet, comme son nom l'indique, de choisir vos armes plus rapidement en les répartissant entre deux « roues » - qui apparaissent lorsque vous appuyez respectivement sur la touche de sélection des armes vers le **BAS** ([A] par défaut) et sur la touche de sélection des armes vers le **HAUT**([Z] par défaut).

Brightness (Luminosité) – Choisissez le degré de luminosité convenant le mieux à votre moniteur.

Setup Controls (Configuration des commandes) – Pour régler les configurations du clavier, de la souris ou du joystick. **Une fois que vous avez fini de configurer vos options, mettez [Enter] (Précédent) en surbrillance et appuyez sur [Enter] pour revenir au menu principal.**

OPTIONS SONORES

Music Volume (Volume musique) – Utilisez la [↑]/[↓] pour ajuster le volume de la musique.

SFX Volume (Volume effets sonores) – Utilisez la [↑]/[↓] pour ajuster le volume des effets sonores.

Speech Volume (Volume dialogues) – Pour régler le volume des dialogues du jeu.

MODE QUEST

[←] Une fois que vous aurez lancé une partie à un joueur, vous irez au menu principal de démarrage pour les parties à un seul joueur. Vous pourrez alors commencer une nouvelle quête en cliquant sur « New Game » (Nouvelle partie) ou reprendre une partie sauvegardée pour la recommencer là où vous vous étiez arrêté en choisissant « Load » (Chargement). Mettez votre choix en surbrillance et appuyez sur la touche [Enter]. Dans le rôle de **Turok®**, le joueur doit sauter, se battre, nager et traverser de nombreux niveaux qui mettront ses nerfs à rude épreuve, pour essayer de trouver et de protéger les totems énergétiques de la destruction, face à une horde de créatures de toutes sortes, entièrement acquises à la cause de Primagen. La « quête » de **Turok®** l'amènera à visiter de nombreux mondes plus étranges et terrifiants les uns que les autres. Ce n'est qu'avec force courage, capacités physiques et mentales et détermination que **Turok®** parviendra à surmonter les défis qui l'attendent et à atteindre son but ultime : la destruction finale de Primagen. N'oubliez pas d'étudier soigneusement les descriptions des niveaux qui vous seront données en cours de partie pour vous familiariser avec vos objectifs.

La carte – Appuyez sur la touche de verrouillage des majuscules pour faire apparaître la carte qui vous aidera à vous orienter dans le Royaume Perdu. Chaque type de région/terrain est représenté par les mêmes couleurs, quel que soit le niveau. Votre position est indiquée par une flèche jaune. Appuyez à nouveau sur la touche de verrouillage des majuscules pour désactiver la carte.

Les clés de Primagen – Tout au long de votre quête, il vous faudra rechercher dans chaque niveau les clefs cachées de Primagen. Vous devrez les récupérer toutes pour pouvoir entrer dans la prison de Primagen et terminer le jeu.

Le portail de téléportation – Dans le Royaume Perdu se trouve un portail de téléportation permettant à **Turok®** de passer d'un niveau à un autre en amassant un certain nombre de clés et en accédant à la porte de téléportation correspondante. Il y a de nombreuses clés de téléportation dans chaque niveau.

Les plumes – Dans chaque niveau, **Turok®** doit trouver une plume qui lui permettra d'accéder au talisman sacré du niveau.

COMMANDES PAR DEFAUT

COMMANDES DE TIR ET DE DEPLACEMENT

PAS DE COTE A GAUCHE	POINT-VIRGULE
[↑]	Avancer
[↓]	Reculer
[←], SOURIS	Tourner à gauche
[→], SOURIS	Tourner à droite
[Ctrl], BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS	Faire feu
[Spacebar], BOUTON DROIT DE LA SOURIS	Sauter
[Z]	Sélection des armes vers le haut
[A]	Sélection des armes vers le bas
HOME	Regarder vers le haut
FIN	Regarder vers le bas
[<,]	Pas de côté à droite
[>.]	Pas de côté à gauche
[B]	S'accroupir
Verrouillage majuscule	Activer/Désactiver la carte

GRIMPER

Turok® pourra utiliser de nombreux objets/lieux pour grimper, notamment les murs, les échelles, les plantes grimpantes, etc. Ces derniers se distinguent habituellement du reste de la zone. Utilisez les touches de déplacement et de saut élémentaires pour grimper ou descendre, aller à droite ou à gauche et sauter.

Remarque: lorsqu'il grimpe sur l'une de ces surfaces, Turok® peut seulement utiliser certaines armes – celles qui se tiennent à une main.

NAGER

Sa quête pour retrouver Primagen amènera parfois **Turok®** à nager. Nous vous recommandons de vous familiariser avec les mouvements, car l'environnement aquatique tridimensionnel peut être déroutant au premier abord. Les eaux du Royaume Perdu regorgent de dangers et il serait risqué de s'y aventurer sans préparation. **Turok®** possède certaines armes spéciales qui ne fonctionnent que sous l'eau. Lorsqu'il se trouve à la surface, il peut utiliser toutes les armes disponibles.

Remarque : Turok® ne peut demeurer sous l'eau que durant un laps de temps limité avant de devoir remonter pour reprendre son souffle. Il commence à voir rouge lorsqu'il est à court d'oxygène. S'il ne remonte pas à temps, il tournera de l'œil et perdra une vie. Appuyez sur la touche de SAUT pour remonter à la surface.

Commandes par défaut pour nager:

PAS DE COTE A GAUCHE	POINT-VIRGULE
[<,]	AVANCER
[↑]	PAS DE COTE A DROITE
[>.]	RECULER
[↓]	NAGER VERS LE HAUT
[Spacebar]	NAGER VES LA GAUCHE
[←]	NAGER VES LE BAS
[→]	NAGER VERS LA DROITE
[Ctrl]	FAIRE FEU AVEC L'ARME
[Spacebar]	FAIRE SURFACE
[A], [Z]	SELECTION DE L'ARME

DEPLACEMENTS A DOS DE DINOSAURE

Durant tous ses déplacements dans le Royaume Perdu, **Turok®** trouvera des enclos de styracosaures. S'il parvient à se hisser sur le montoir, il se mettra automatiquement à chevaucher l'un de ces dinosaures. Les styracosaures se contrôlent de la même manière que **Turok®** (à ceci près qu'ils ne peuvent pas faire de pas de côté vers la gauche ni la droite).

Commandes PAR DEFAUT POUR CHEVAUCHER LE DINOSAURE:

Button	Action
[Ctrl], BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS	LANCER UN MISSILE
[Spacebar]	FAIRE FEU avec un canon de 0, 20 mm

LES ARMES

Turok® 2: Seeds of Evil™ vous donne vraiment l'embarras du choix - du choix des armes, évidemment ! **Turok®** commence sa quête avec une arme de poing simple (la « Griffe »). A mesure qu'il progresse, il trouvera des armes et des munitions de plus en plus puissantes. Les armes qu'il pourra utiliser varient selon que **Turok®** se trouve sous l'eau, à dos de dinosaure ou à pied.

UTILISATION DES ARMES

1. Les touches [A] et [Z] permettent de faire défiler les armes.

2. La combinaison [Ctrl] sert à tirer/utiliser l'arme active (il faudra maintenir ces touches enfoncées pour recharger certaines armes).

3. Lorsque **Turok®** nage ou chevauche un dinosaure, la [Spacebar] lui permet de tirer avec son arme secondaire.

4. Appuyez sur [H] pour permuter les munitions.

5. Appuyez sur [N] pour permuter les améliorations d'armes.

MODE SNIPER

Certaines armes permettent d'utiliser la touche **MAJ** gauche ou l'une des touches de **ZOOM** (M et ù) pour activer/désactiver le mode Sniper. Si l'arme n'est pas compatible avec le mode Sniper, le mode demeurera désactivé. Lorsqu'il est activé, une « visée sniper » s'affiche, vous permettant de vous lancer dans une chasse tous azimuts. Maintenez la touche M enfoncée pour effectuer un zoom avant et la touche ù pour un zoom arrière.

Remarque : la fonction « Sauter » de la [Spacebar] sera désactivée tant que le mode Sniper sera actif (pour le désactiver, appuyez sur la touche MAJ gauche).

SÉLECTION RAPIDE

Remarque : si vous avez activé « Quick Select » (Sélection rapide) dans le menu d'options, vous pourrez sélectionner vos armes plus rapidement.

1. Appuyez sur la touche de sélection des armes vers le **BAS** ([A] par défaut) et maintenez-la enfoncée. Le cycle des armes principales apparaîtra à l'écran.
2. Appuyez sur le chiffre du pavé numérique (autre que [5] ou [0]) correspondant à l'arme de votre choix. Par exemple, la touche [8] correspond à l'arme en haut du cercle des armes, la touche [2] à celle du bas du cercle, etc.
3. Relâchez la touche de sélection des armes vers le **BAS** pour sélectionner l'arme et l'armer.
4. Répétez l'opération avec la touche de sélection des armes vers le **HAUT** ([W] par défaut) pour choisir parmi un é ventail d'armes différent.

Remarque : quelles que soient les autres actions affectées aux touches du pavé numérique, celles-ci seront désactivées tant que la touche de sélection vers le HAUT ou vers le BAS ne sera pas relâchée. Vous pouvez également utiliser la souris ou un joystick pour sélectionner rapidement une arme en déplaçant le périphérique dans la direction de l'arme souhaitée.

LES ARMES PRINCIPALES

Les armes principales sont celles que **Turok®** utilise sur terre (à l'exception de la « griffe » et de la « lame de guerre » qui peuvent également être utilisées sous l'eau). Bon nombre de ces armes peuvent être améliorées ; mais pour ceux d' entre vous qui préfèrent la version « originale » à la version améliorée, (par exemple, le fusil au déchiqueteur), appuyez sur la touche **d'ARME ALTERNATIVE** ([N] par défaut) pour permuter les améliorations d'armes. De même, vousz-souhaiterez peut-être conserver des munitions plus puissantes (utiliser des flèches standard plutôt que des flèches Tek, par exemple). Dans ce cas, appuyez sur la touche de **MUNITIONS ALTERNATIVES** ([H] par défaut) pour permuter les types de munitions.

Fusée éclairante – Au lieu de maudire les ténèbres, allumez donc une fusée éclairante. Usage illimité, mais elle doit être rechargée.

Griffe – Une arme simple mais extrêmement puissante entre les mains d'un guerrier aguerri comme **Turok®**. Cette impressionnante arme à double lame s'attache à la main au moyen de lanières de cuir.

Lame de guerre – La lame de guerre est une arme de combat singulier bien plus dangereuse, en raison de sa taille et de sa force de frappe. Taillée dans le bois d'un arbre ou dans les bois d'un élan, elle est capable de porter des coups bien plus puissants que la griffe.

Arc – Cet arc conventionnel envoie des flèches standard et constitue la principale arme de combat à distance de **Turok®**.

Arc Tek – Une version high-tech de l'ancienne arme de chasse de la nation Saquin, **Turok®** ne serait pas **Turok®** sans lui. Cette arme envoie des flèches standard ainsi que des flèches Tek mortelles.

Pistolet 0,9 mm – Le premier niveau des armes à feu proposées par le jeu. Capable de tirs semi-automatiques, ce pistolet n'est pas très efficace contre les ennemis de grande taille. 50 coups max. Récupérez les munitions supplémentaires.

Mag 0,60 – Ce pistolet mitrailleur semi-automatique constitue une arme à feu de niveau supérieur pour **Turok®**. Récupérez les munitions supplémentaires.

Fusil tranquillisant – Le fusil tranquillisant permet d'immobiliser temporairement vos ennemis sans les tuer. Selon le nombre de points de frappe possédés par l'ennemi - et selon qu'il est ou non immunisé contre les fusils tranquillisants - vous pourrez le rendre inconscient pendant quelque temps en lui tirant une ou plusieurs fois dessus avec cette arme. Une fois l'effet dissipé, cependant, votre ennemi reprendra conscience et attention à sa colère ! Récupérez des fléchettes supplémentaires.

Fusil à fléchettes électriques – Il s'agit d'une amélioration du fusil tranquillisant, capable de neutraliser un plus grand nombre d'ennemis, et dont les munitions, des fléchettes électriques, sont propulsées à grande vitesse. La fléchette libère une puissante charge électrique, capable de neutraliser d'un seul coup - mais temporairement - de nombreux ennemis, ce qui laissera au joueur assez de temps pour sélectionner une autre arme et achever l'adversaire ou battre en retraite.

Fusil d'assaut (Multijoueur uniquement) – Cette arme légère mais extrêmement destructrice fera des dégâts considérables dans les matchs à mort.

Fusil – Le fusil est une arme puissante mais lente. Extrêmement utile dans les situations de combat rapproché. Il est fourni avec dix cartouches de fusil standard. Maximum: 20 cartouches de fusil standard, 20 cartouches explosives.

Le déchiqueteur – C'est une arme redoutable qui envoie des tirs en ricochet capables de rebondir et de tirer ainsi dans les coins, ce qui vous permet d'attaquer sans être vu.

Fusil à plasma – Version high-tech d'un fusil d'assaut, il envoie des rafales de plasma traçantes. Fourni avec 30 cartouches de plasma (vous utiliserez 3 cartouches à chaque fois que vous tirerez). Maximum :150 cartouches de plasma.

Canon à orage – Le canon à orage envoie un véritable déluge de munitions capable d'atomiser vos ennemis en quelques secondes. Fourni avec 90 cartouches au plasma. Maximum: 150 cartouches de plasma.

Capsules solaires – Les capsules solaire sont des armes mystiques mises au point par les anciens. Il s'agit d'objets sphériques constitués d'une substance qui rappelle l'obsidienne polie. Ces armes extraordinaires contiendraient, dit-on, l'essence même de l'astre solaire ; elles n'ont aucun effet dans les lieux bien éclairés. Toutefois, si vous les utilisez dans la pénombre, elles exploseront dans un éclair blanc qui aveuglera temporairement tous les ennemis se trouvant dans les parages (sauf ceux qui sont immunisés contre ces effets),

ce qui aura pour effet de les neutraliser et de les empêcher d'attaquer. Les capsules solaires ont un effet encore plus redoutable contre les légions des Aveugles. En effet, ces derniers doivent à leurs longs siècles passés sous la croûte terrestre une véritable allergie (mortelle) à la lumière du soleil...Cette même lumière qui est contenue dans les capsules solaires. Ces capsules auront le même effet sur certains autres ennemis troglodytes. **Turok®** pourra récupérer des capsules solaires supplémentaires.

Perceuse cérébrale – Il ne s'agit pas d'un outil de bricolage particulièrement intelligent, mais d'une arme redoutable qui envoie un projectile à tête chercheuse capable de « verrouiller » sur l'activité cérébrale. Au moment de l'impact, ses pinces équipées de crochets s'enfoncent dans le crâne de l'infortunée victime pour en extirper tout le fluide cérébral. Dégoûtant ! La perceuse cérébrale n'est pas efficace contre les créatures qui ne possèdent qu'un faible degré d'intelligence, dans la mesure où le signal transmis par leur cerveau n'est pas assez puissant pour que celle-ci puisse capter leur activité cérébrale. La nature de cette arme est telle que le projectile se dirige directement sur la tête de l'ennemi sur lequel vous tirez.

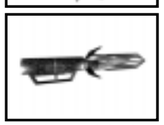
Poseur de mines de proximité à fragmentation – Les mines de proximité sont des engins mortels particulièrement atroces. Elles sont propulsées par un lanceur spécial. Un petit témoin vert clignote sur le couvercle de chaque mine et, dès qu'un ennemi s'approche, la mine émet un bip strident et le témoin vert passe au rouge. Une charge de faible volume lance la mine dans les airs et une seconde charge la fait exploser. Lorsqu'elle explose, la mine envoie un véritable mur d'éclats d'obus à l'horizontale, à la hauteur du genou. Cette vague d'éclats est capable de couper la jambe d'un homme et de réduire les ennemis de petite taille en chair à pâté.
(REMARQUE : Les mines posées individuellement peuvent servir de pièges séparés à l'intérieur du jeu). Cette arme possède une vitesse de tir extrêmement lente. Equipée de 3 mines ; max : 10 mines.

Lance-grenades – Vous permet, par exemple, d'attaquer vos ennemis en surmontant un obstacle. Chaque explosion affecte toute la zone qui entoure le point d'impact - attention, donc, à ne pas vous trouver trop près ! N'oubliez pas de récupérer les grenades supplémentaires que vous trouverez dans le jeu.

Lance-missiles Scorpion – Envoie un véritable barrage de petits missiles mortels (de 10 à 12cm) ; les missiles Scorpion peuvent poursuivre plusieurs cibles différentes. Chaque missile Scorpion comporte une tête chercheuse capable de poursuivre sa cible avec une grande précision. De plus, dès qu'un missile Scorpion a touché sa cible, d'autres missiles du même tir peuvent continuer à poursuivre la malheureuse victime. Grâce à un système intégré qui permet d'envoyer plusieurs attaques contre la même cible (pour une efficacité maximale), trois à quatre missiles Scorpion du même barrage peuvent frapper le même individu avant que les autres projectiles ne s'orientent vers une autre cible. Les missiles Scorpion n'ont pas une très grande vitesse de tir, mais cette lenteur relative est amplement compensée par leur redoutable efficacité. Fournis avec des munitions suffisantes pour 3 tirs de barrage. Maximum : 4 tirs de barrage.

Lance-flammes – Arrosez vos malheureux ennemis de liquide enflammé et ils ne demanderont pas leur reste.

Souffle du rasoir – Le « Souffle du rasoir » est une arme qui se lance à la main pour découper vos ennemis en tranches de gratin dauphinois avant de revenir comme un boomerang.



L'arme nucléaire – L'arme la plus puissante de votre arsenal.

LES ARMES SOUS-MARINES

Lorsque **Turok®** se trouve sous l'eau, un menu spécifique de sélection des armes apparaîtra à la place du menu normal. Ce menu contient exclusivement les armes que **Turok®** peut utiliser sous l'eau. Ces dernières ne peuvent PAS être améliorées.

Griffe – La griffe est l'arme de base sous l'eau, comme sur terre. Même si le joueur possède déjà l'amélioration « Lame de guerre », la griffe demeurera l'arme par défaut sous l'eau.

Fusil à harpon – Arme rapide qui projette un harpon. Indispensable pour vous débarrasser de vos ennemis à distance avant qu'ils ne se rapprochent et risquent de causer des dégâts trop importants.

Torpilles percutantes – Les torpilles percutantes sont des grenades petites mais efficaces, à utiliser sous l'eau. Propulsées par un lanceur spécial, ces faibles charges peuvent néanmoins être mortelles pour les ennemis, comme pour **Turok®**. Prenez donc soin de ne pas les décharger dans des zones restreintes.

LES ARMES DU STYRRACOSAURE

Canon de 0,20 mm – Cette véritable machine de guerre vivante qu'est le styracosaure est équipée d'un canon de .20MM entièrement automatique. Malgré une faible vitesse de tir, cette arme est capable de déchiqueter les ennemis les plus féroces.

Artillerie – Le styracosaure est également équipé d'une artillerie puissante qui envoie des projectiles explosifs.

OBJETS A RECUPERER

SANTÉ ET FORCE VITALE

Il existe dans le jeu différents bonus de santé qui permettent de soigner les blessures de **Turok®** ou de lui accorder une vie supplémentaire.

Santé argent – +2 points de santé. Ce bonus est spécial en ce qu'il permet de faire augmenter la santé de **Turok®** au-dessus de son niveau maximum de 100 points, pour donner à **Turok®**, par exemple, 112,114,116 points de santé. Toutefois, la santé argent n'affecte pas de manière permanente la valeur maximale des points de frappe de **Turok®**, qui est de 100 points. Si **Turok®** possède 112 points de santé et subit 20 points de dégâts, sa santé retombera à 92 points. Si le joueur récupère ensuite un autre bonus qui ne permet pas de faire remonter la santé de **Turok®** au-dessus de 100%, il pourra seulement soigner **Turok®** et lui permettre de retrouver ses 100 points.

Santé bleue – 10 points de santé. Ce bonus augmente la santé de **Turok®** de 10 points mais ne peut pas lui permettre de dépasser le maximum de 100 points.

Santé orange – Santé maximum. Ce bonus restaure complètement la santé de **Turok®** (100%). Il ne peut pas augmenter la santé de **Turok®** au-dessus du niveau maximum de100 points.

Super santé – Super santé. Ce bonus rajoute 100 points à la santé de **Turok®** et peut lui permettre de dépasser 100 points. Par exemple, si **Turok®** se trouve à 65% de santé et récupère une santé or, son niveau de santé atteindra 165%. Ce bonus est, toutefois, temporaire. Dès que **Turok®** subit assez de coups pour retomber en deçà de 100 points, sa santé ne pourra plus être rétablie qu'à 100% (sauf si le joueur récupère une autre santé or).

Force vitale or – 1 point de vie. Chaque force vitale or rajoute 1 point à la force vitale totale de **Turok®**. Lorsque vous aurez récupéré 100 points de force vitale, **Turok®** obtiendra une vie supplémentaire (réincarnation).

Force vitale rouge – Rajoute 10 points de force vitale au total de **Turok®**.

LES TALISMANS SACRES

Les talismans sacrés sont constitués d'une série d'anciens artefacts appartenant à la tribu Saquin. Chacun des 5 talismans apportera à **Turok**® une aptitude particulière qui lui sera nécessaire pour mener à bien sa quête. Les talismans doivent être utilisés de manière très spécifique, en des points particuliers des niveaux. Ces points sont clairement indiqués dans le jeu par des carreaux spéciaux portant une marque identique à celle qui apparaît sur les talismans.

Cœur de feu – Ce talisman permet à **Turok**® de traverser la lave, le feu ou tous les autres points « chauds » sans dommage. En fait, le corps de **Turok**® devient insensible à la chaleur.

Chuchotements – Les pouvoirs de ce talisman permettent à **Turok**® de voir les voix des Chuchoteurs, anciens esprits bienveillants. Une fois que **Turok**® aura vu les voix, il pourra les « chevaucher », c'est-à-dire s'en servir pour atteindre certaines zones du niveau autrement inaccessibles que par ce moyen. Les « voix » apparaissent sous la forme de courants d'air montants.

Œil de la vérité – L'Œil de la vérité permet à **Turok**® de voir des « chemins spirituels » cachés dans le jeu. Ces chemins sont des régions, des plates-formes ou des ponts qui demeurent invisibles et infranchissables en temps normal. Souvent signalés par des rangées de bonus semblant flotter dans les airs, ces chemins ne se concrétiseront qu'une fois que **Turok**® se sera emparé des Yeux de la vérité.

Saut de la foi – Ce talisman permet à **Turok**® d'effectuer de grands bonds lorsqu'il marche dessus.

Souffle de la vie – Le souffle de la vie permet à **Turok**® de marcher sur la rivière des âmes - fatale en temps normal. Ce talisman est absolument essentiel pour permettre au joueur de purifier la Rivière des âmes.

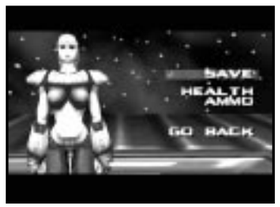
L'ECRAN DE PAUSE

Il est possible de passer en mode pause à n'importe quel moment en appuyant sur la touche ECHAP. L'écran de pause apparaîtra et vous proposera les choix suivants:

1. **Resume Game (Reprendre jeu)** Retour au jeu à l'endroit où vous vous êtes arrêté.
2. **Mission Status (Statut de mission)** Voir les progrès de votre jeu.
3. **Inventory (Inventaire)** Etude des clés de téléportation, clés de Primagen, plumes et talismans de votre inventaire.
4. **Options Configuration** des options du jeu. Une fois que vous avez terminé, mettez la mention « Go Back » (Précédent) en surbrillance et appuyez sur Enter pour revenir à l'écran de pause.
5. **Sound Options (Options sonores)** Configuration des options sonores.
6. **Cheats (Codes triche)** Vous permet de taper vos codes de triche et de visualiser un menu de triche.
7. **Save and Load game (Sauvegarder et charger une partie)** Vous pouvez sauvegarder la partie en cours à n'importe quel moment, ou charger une partie préalablement sauvegardée. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 16 parties.
8. **Quit Game (Quitter la partie)** Pour quitter la partie en cours et retourner au menu principal, à partir duquel vous pouvez commencer une autre partie. Le jeu vous demandera de confirmer votre choix.
9. **Exit to Windows (Quitter vers Windows)** Permet de quitter le jeu et de retourner au bureau Windows.

POINTS DE SAUVEGARDE

Dans chaque niveau, vous rencontrerez plusieurs fois un point de sauvegarde spécial. Un écran apparaîtra alors, vous offrant les options suivantes



Save (Sauvegarder) – Pour sauvegarder les progrès effectués dans la partie.

Health (Santé) – Pour restaurer votre santé.

Ammo (Munitions) – Pour restaurer les munitions.

Go Back (Précédent) – Pour retourner au jeu.

Restaurer la santé et les munitions – A l'un de ces points (qui apparaissent une fois par niveau), vous pouvez restaurer votre santé et vos munitions au niveau maximum (100 %). Pour ce faire, mettez votre choix en surbrillance (Santé, par exemple), puis appuyez sur la touche Enter.

LES ENNEMIS

Voici quelques-uns des terribles ennemis que **Turok**® va rencontrer. Faites attention! Il y en a beaucoup d'autres...

Les Endtrails – Les Endtrails sont le produit de millions d'années d'évolution. Descendant du terrible "Tyrannosaurus Rex", les Endtrails sont d'énormes bipèdes puissants assoiffés de combat et ne connaissant aucune pitié. Ils constituent l'élite des troupes dinosoïdes et attaquent de loin, grâce à leurs gantelets à ions qui envoient de puissantes charges d'énergie. En combat rapproché, leurs griffes constituent une terrible menace.

Les Chasseurs – Les Chasseurs sont le résultat de longues années de manipulation génétique. Soigneusement sélectionnés pour obtenir une race de "chiens de chasse" reptiliens, ils sont également employés comme instruments de mort et de terreur. Leur corps musclé et puissant leur permet d'effectuer des bonds ahurissants et ils sont extrêmement dangereux.

Les Sentinelles – Les Sentinelles sont des brutes parmi les Mangeurs d'hommes. Malgré le peu d'estime que leur portent leurs congénères, ce sont eux qui sont responsables de la quasi-totalité des meurtres et des destructions associés aux Mangeurs d'hommes. La concurrence est féroce parmi les Sentinelles. Lorsque l'un d'entre eux a fait ses preuves au combat, il peut être choisi pour participer au "Sang de la Mère", un rite sacrificiel au cours duquel il monte non seulement en grade mais se voit transformé en "Soldat de la mort", l'ordre suivant de la société des Mangeurs d'hommes. Les Sentinelles sont armés de lames énormes placées le long de leurs avant-bras et qui dépassent de 60 cm la longueur de leurs membres.

Les Aveugles – Les Aveugles vivent sous terre, dans un dédale tortueux de grottes et de tunnels. Tout comme les Mangeurs d'hommes, leurs lointains ancêtres, les Aveugles sont friands de chair fraîche et tiède et s'aventurent de temps à autre au-dessus de la surface, en compagnie de leurs araignées géantes apprivoisées. Ils surgissent soudain d'une trappe dérobée pour s'emparer de leurs malheureuses victimes. Ils doivent aux siècles passés dans l'obscurité d'avoir perdu l'usage de leurs yeux, mais ils ont, en contrepartie, développé un odorat extrêmement sensible, ainsi que des capacités auditives exceptionnelles. Les Aveugles doivent éviter à tout prix la lumière du soleil, leurs longues années passées dans les ténèbres ayant eu pour résultat une sévère allergie à ses rayons. Toute exposition directe leur est fatale.

Les Massues – Composante principale des troupes de Purr-Linns, les Massues sont rarement armés, mais n'en sont pas moins extrêmement dangereux. Les Purr-Linns sont agiles et capables d'effectuer des bonds prodigieux. Ils sont également capables de lancer d'énormes rochers et autres objets hétéroclites sur **Turok**®.

Les Soldats – Ces mastodontes blindés sont les membres les plus funestes de la colonie des Mantides. Enormes, rapides et extrêmement dangereux, les Soldats mantides sont capables de mettre à mal l'adversaire le plus redoutable. Leur lourd exosquelette les protège contre la plupart des armes, ce qui les rend extrêmement difficiles à tuer.

Les Zombies – Le gros de la troupe du Côté des Ténèbres, les Zombies sont bien plus que de simples corps en décomposition. Malgré leur état de putréfaction avancé, ils ont le pied leste et sont très dangereux. Ils se relèvent encore et encore malgré les assauts des armes les plus puissantes, leur dépouille n'ayant aucune envie de reposer en paix. Leurs armures en lambeaux constituent plus un ornement qu'une protection et il n'est pas rare de les voir poursuivre leur attaque, même après avoir été coupés en deux !

Les Fantassins – Le fantassin Primagen est une monstruosité humanoïde. Patchwork de chair et de métal, il est impossible de reconnaître quelles créatures ces monstres ont bien pu être autrefois. Quoi qu'il en soit, ils sont armés jusqu'aux dents et terriblement dangereux. Ils attaqueront **Turok**® au pistolet laser, ou se serviront des énormes baïonnettes dont ils sont affublés leur tiennent lieu d'épées.

PARTIES MULTIJOUEURS VIA INTERNET ET RESEAU LOCAL

Si vous démarrez la version multijoueur de **Turok 2®**, vous avez la possibilité de vous lancer dans un match à mort contre des adversaires à distance. Vous avez le choix entre cinq modes de jeu, chacun ayant ses propres niveaux :

ROK MATCH (MATCH ROK)

Tuez autant d'ennemis que possible en essayant de rester en vie. En gros, vous avez le choix entre tuer ou vous faire tuer.

Objectifs – il faut que vous soyez le premier à atteindre le nombre de victimes prédéterminé, ou que vous ayez le plus grand nombre de victimes au moment où le temps imparti se termine.

Pickups – ils sont éparpillés dans les niveaux. Ils comprennent armes, munitions et santé.

Joueurs – Jusqu'à 16.

TEAM ROK MATCH (MATCH ROK PAR ÉQUIPE)

Détruisez quiconque n'appartient pas à votre équipe.

Objectifs – être la première équipe à atteindre le nombre de victimes prédéterminé ou avoir fait le plus grand nombre de victimes au moment où le temps imparti se termine.

Pickups – ils sont éparpillés dans les niveaux. Ils comprennent armes, munitions et santé.

Joueurs – Jusqu'à 8 équipes, et de 1 à 15 joueurs par équipe. Maximum : 16 joueurs par partie.

Remarque : dans ce mode de jeu, vous pouvez activer ou désactiver le tir fratricide. Ainsi, à moins que vous ne connaissiez déjà les réglages qui ont été effectués (ou que vous détestiez vos coéquipiers), il vaut mieux en général éviter de les attaquer.

ARENA (ARÈNE)

Un combat en un contre un qui a lieu dans le décor d'une arène. Plus simplement, vous abattez votre adversaire et affrontez ceux qui vous mettent au défi ensuite. Si vous perdez, vous devrez attendre que ce soit votre tour pour combattre de nouveau. Si vous gagnez, tous vos points de santé et de munitions sont rétablis.

Objectifs – être le premier à atteindre le nombre de victimes prédéterminé.

Pickups – Aucun, les armes sont directement données aux joueurs.

Joueurs – 2 joueurs s'affrontent, et jusqu'à 14 autres attendent leur tour. Maximum : 16 joueurs par partie.

Remarque : pendant qu'ils attendent leur tour, les joueurs peuvent se déplacer autour de l'arène afin de voir leur match de l'endroit qu'ils souhaitent.

TEAM ARENA (ARÈNE PAR ÉQUIPE)

Même principe que pour l'arène classique, à la différence près que maintenant vos coéquipiers vont vous aider lors du combat.

Objectifs – Les mêmes que dans l'arène classique.

Pickups – Aucun, les armes sont directement données aux joueurs.

Joueurs – Jusqu'à 8 équipes, et de 1 à 15 joueurs par équipe. Maximum : 16 joueurs par partie.

Remarque : De nouveau, le tir fratricide peut être activé ou désactivé. Alors à moins que vous ne détestiez les coéquipiers, essayez de ne pas les attaquer.

CAPTURE THE FLAG (CTF) (CAPTURE DU DRAPEAU)

Jeu par équipe où l'objectif est non seulement d'abattre vos adversaires mais aussi de vous emparer de leur drapeau et de le ramener à votre base, tout en évitant que le vôtre ne se fasse prendre.

Objectifs – être la première équipe à atteindre le nombre de points prédéterminé. Les points octroyés sont différents selon la nature de l'action (capture de drapeau, victimes, défense, etc.). Afin que vous puissiez ramener avec succès un drapeau dont vous vous êtes emparé à votre base, il faut que le drapeau de votre équipe y soit au moment où vous arrivez avec le drapeau volé.

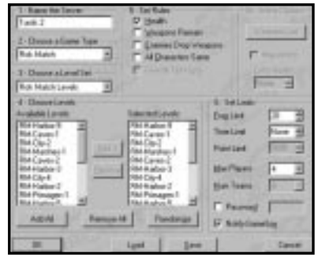
Pickups – ils sont éparpillés dans les niveaux, un drapeau rouge et un drapeau bleu sont placés à leur base respective.

Joueurs – Deux équipes jouent l'une contre l'autre, avec entre 1 et 15 joueurs dans chaque équipe. Maximum: 16 joueurs par partie.

Remarque : il est toujours utile de connaître tous les chemins menant aux zones ennemies ; ainsi, si une route est bloquée, vous pouvez en emprunter une autre. Et n'oubliez pas, vous pouvez blesser vos coéquipiers si le tir fratricide est activé.

ORGANISER UNE PARTIE

Pour commencer une partie via l'Internet ou un réseau local à partir du menu principal du programme d'installation du jeu, sélectionnez « Internet or LAN », puis « Host a Game » (Organiser une partie). Remarque : pour organiser des parties sur l'Internet via un modem, vous devez vous connecter à l'Internet avant de commencer à jouer. Si vous activez un logiciel de navigation (comme par exemple Netscape ou Microsoft® Explorer), celui-ci s'en chargera automatiquement pour vous, mais vous pouvez le faire manuellement en activant votre modem que vous trouverez dans le dossier relatif aux modems dans le poste de travail de Windows. Voir l'aide de Windows concernant les modems pour plus de renseignements.



Si vous choisissez l'option « Host a Game » (Organiser une partie), la boîte de dialogue du même nom s'affichera.

Vous pouvez configurer la partie que vous souhaitez organiser en six étapes :

1. Donnez un nom au serveur – Vous devez entrer un nom. Le nom du serveur ou de la partie que vous saisissez à cet endroit apparaîtra aux autres joueurs à distance sous l'appellation « Server Name » (Nom de serveur) à l'écran GameSpy Lite (voir plus loin).

2. Choisissez un type de partie – Vous avez le choix entre cinq modes de jeu.

3. Choisissez une série de niveaux – Les séries de niveaux contiennent des niveaux de matchs à mort.

4. Choisissez les niveaux – Sélectionnez les niveaux de jeu à partir de la série de niveaux choisie. Au départ, tous les niveaux de groupe de niveaux sélectionné sont choisis. Cliquez sur un niveau (ou un groupe de niveau) pour l'enlever ou les enlever de la liste. Vous jouez les niveaux dans l'ordre dans lequel ils vous sont présentés, de haut en bas. L'option « Randomize » (Au hasard) modifiera l'ordre des niveaux à chaque fois que vous cliquerez dessus.

5. Définissez les règles – Les règles du jeu et options peuvent être modifiées ici. Les options qui ne s'appliquent pas à un type de jeu particulier seront grisées.

Health (Santé) – si cette case est cochée, des pickups de santé apparaîtront dans les niveaux.

Weapons Remain (Armes restent) – si cette case est cochée, l'arme restera après que le joueur l'aura ramassée (au lieu de disparaître et de se « régénérer » après un certain laps de temps).

Enemies Drop Weapons (Armes abandonnées par les ennemis) – si cette case est cochée les ennemis blessés laisseront leurs armes derrière eux.

All Characters Same (Mêmes aptitudes) – normalement, chaque personnage a des aptitudes différentes (vitesse, santé de départ, force d'attaque). Si cette case est cochée, tous les personnages auront des aptitudes identiques.

Friendly Fire Hurts (Tir fratricide on) – si cette case est cochée, les tirs de vos coéquipiers vous blesseront. Si elle n'est pas cochée, ils ne peuvent pas vous blesser (pour les parties en équipe uniquement).

5a – Options pour l'arène – Disponibles uniquement pour les parties dans l'arène.

Weapons List (Liste des armes) – si vous cliquez à cet endroit, une zone de dialogue va apparaître, vous permettant de sélectionner les armes avec lesquelles vous souhaitez jouer. Toutes les armes cochées seront disponibles durant le match.

Max Ammo (Munitions au maximum) – chaque arme a un certain nombre de munitions pour commencer. Quand elles sont épuisées, l'arme devient inutile (étant donné qu'il n'y a pas de pickups dans les parties Arène). Cochez cette case pour régler le nombre initial sur maximum.

Extra health (Santé supplémentaire) – chaque joueur commence la partie avec de la santé supplémentaire, ce qui provoque bien sûr des matchs arène plus longs.

6. Définissez les limites – Déterminez à quel moment le niveau actuel se termine et la partie passe au niveau suivant. Choisissez le nombre de joueurs et d'équipes.

Frag Limit (Limite frag) – Vous passez au niveau suivant dès qu'un jour a atteint cette limite. Remarque : chacune des limites provoque un changement de niveau, quel que soit le statut des autres limites. De plus, une limite peut être réglée sur « None » (Aucune). Si elles le sont toutes, le jeu ne restera au premier niveau.

Time Limit (Limite de temps) – Le niveau change après un certain nombre de minutes.

Point Limit (Limite de points) – Des points sont octroyés quand vous faites des victimes ou d'autres actes offensifs. Le niveau change lorsqu'un joueur atteint cette limite de points.

Max Players (Max de joueurs) – Nombre maximum de joueurs autorisés pour la partie.

REMARQUE : si vous organisez une partie par modem/sur Internet, vous jouez en mode « Serveur intégré ». Votre PC s'occupe de l'échange d'informations entre les joueurs, et de l'exécution de la partie. Pour obtenir de meilleures performances, nous vous recommandons de ne pas autoriser plus de 8 joueurs. Selon votre connexion, les performances peuvent commencer à régresser si 5 joueurs participent. Des « Serveurs dédiés » (comme décrit dans l'aide en ligne) peuvent être installés afin que les parties avec jusqu'à 16 joueurs bénéficient de meilleures performances.

Num Teams (Nombre d'équipes) – Pour les parties en équipe, nombre d'équipes participant à la partie.

Password (Mot de passe) – Si cette case est cochée, un mot de passe sera requis pour intégrer une partie. Tapez le mot de passe dans la zone de dialogue à droite.

Notify GameSpy (Notifier GameSpy) – Normalement cette case est cochée, cela indique que votre partie est transmise aux serveurs maîtres GameSpy (voir plus loin). Si vous souhaitez une partie « privée », ne cochez pas cette case. Remarque : si vous le faites, vous devrez d'une façon ou d'une autre informer les autres joueurs de votre adresse IP, sinon ils ne pourront pas trouver votre partie ! En général, il est préférable que cette case reste cochée, afin que d'autres joueurs puissent rejoindre la partie par l'intermédiaire de GameSpy Lite.

REMARQUE: Reportez-vous à l'aide en ligne pour plus d'informations. En outre, si vous placez le curseur sur un élément des boîtes de dialogue, un message apparaîtra, donnant une brève explication sur cet élément. Après avoir cliqué sur OK, le menu de sélection de personnage apparaîtra.

SE JOINDRE A UNE PARTIE : GAMESPY LITE

Pour vous joindre à une partie via Internet ou LAN déjà existante à partir du menu principal du programme d'installation du jeu, sélectionnez « Internet or LAN », puis choisissez « Join a Game » (Se joindre à une partie). L'écran GameSpy Lite apparaîtra au bout de quelques secondes.

GameSpy contient de multiples « serveurs maîtres » qui affichent toutes les parties de **Turok® 2** déjà lancées sur l'Internet. Lorsque vous organisez une partie, le nom du serveur que vous avez créé est automatiquement envoyé aux serveurs maîtres GameSpy, et il devient visible sur l'écran GameSpy Lite des autres joueurs qui cherchent des parties à rejoindre. Chaque fois que vous accédez à GameSpy Lite, les serveurs maîtres sont contactés et les informations relatives aux parties en cours sont téléchargées sur votre ordinateur (si vous rejoignez une partie en réseau local, GameSpy Lite affiche les parties en cours sur votre réseau local). Lorsque cet écran est affiché, vous pouvez cliquer à tout moment sur le bouton « Refresh » (Actualiser) pour télécharger la liste la plus récente.

GameSpy Lite affiche les informations de partie pour chaque serveur mentionné. En haut de l'écran, cliquez une fois pour sélectionner un serveur spécifique, et vous verrez apparaître dans la partie inférieure de l'écran plus de détails sur la partie se déroulant sur ce serveur. La fenêtre dans le coin inférieur gauche indique les participants à la partie et les statistiques, tandis que la fenêtre dans le coin inférieur droit indique les règles de la parties et autres réglages.

Pour les parties sur l'Internet, l'une des informations principale est votre commande « Ping ». Le Ping représente le temps que les données mettent à passer de votre PC au serveur et vice versa. Plus cette durée est longue, plus le jeu a des chances d'être saccadé. GameSpy Lite fait apparaître ces « pings » sous forme de feu de signalisation juste devant le nom du serveur : un feu vert signifie que les temps d'échange sont satisfaisants, un feu orange qu'ils sont acceptables, et un feu rouge que vous risquez d'avoir des problèmes en cours de partie.

Vous aurez sûrement des préférences de serveurs lorsque vous jouerez via l'Internet (des serveurs avec des temps « ping » satisfaisants et des types ou des niveaux de jeux que vous préférez). Cochez la case correspondant au serveur de votre choix pour l'ajouter à votre liste des favoris. Cliquez sur le bouton « Favorites » (Favoris) pour n'afficher que vos serveurs préférés, ce qui réduira les risques de confusion ainsi que le temps de téléchargement des infos du serveur (si vous avez déjà sélectionné « Favorites », seuls vos serveurs préférés seront contactés pour obtenir des informations de jeu lorsque vous accéderez à GameSpy Lite).

Pour sélectionner une partie à rejoindre, double-cliquez sur le nom de serveur de votre choix. Vous quitterez l'écran GameSpy Lite et retournerez au menu de sélection des personnages. Configurez votre personnage, cliquez sur JOIN GAME (SE JOINDRE A UNE PARTIE), et préparez-vous à tirer partout !

SELECTION DE PERSONNAGE

Selon le type de partie que vous rejoignez ou que vous organisez, ce menu vous offre les options suivantes:

Name (Nom) – Choisissez-vous un nom. C'est le nom que les autres joueurs verront dans la liste pour votre personnage.

Color (Couleur) – En mode Match Rok ou Arène, vous pouvez changer la couleur de votre personnage.

Password (Mot de passe) – Si la partie que vous rejoignez est protégée par un mot de passe, c'est à cet endroit que vous le saisissez.

Start Game (Commencer partie) – Si c'est vous qui organisez la partie, cliquez sur **START GAME** et attendez que vos victimes potentielles rejoignent la partie !

Join Game (Se joindre à une partie) – Si vous rejoignez une partie existante sur Internet ou en réseau local, cliquez ici pour passer à l'écran de connexion.

Observe Game (Observer partie) – Si vous rejoignez une partie existante sur Internet ou en réseau local, vous pouvez choisir de le faire en spectateur. Vous pourrez vous déplacer dans la partie et observer le carnage en direct. Vous pouvez rejoindre la partie quand vous le souhaitez, du moment que le nombre maximum de joueurs pour la partie n'est pas dépassé.

Character (Personnage) – Vous incarnez au choix l'un des onze personnages de match à mort disponibles. Essayez chaque personnage afin de déterminer ses forces et ses faiblesses. Vous pouvez sinon cocher l'option « All Characters Same » (Mêmes aptitudes) pour donner les mêmes aptitudes à tous les personnages.

VOICI QUELQUES-UNS DES PERSONNAGES:

JOSHUA FIRESEED: *(Turok®)*

Turok®, combattant polyvalent, est rapide et fiable.

PURR-LINN: *((Force meurtrière)*

Ce guerrier impitoyable est lent et brutal. Les attaques de cette bête apathique sont puissantes.

MANGEUR D'HOMMES : *(Soldat de la mort)*

Cette brute épaisse est entourée d'une aura diabolique nuisible à toute personne s'approchant trop près. Sa rapidité et ses compétences variées en font un adversaire meurtrier.

TAL 'SET :

Probablement le plus puissant des **Turok®**, Tal 'Set met toute sa connaissance et son art du combat au service des matchs à mort.

LE FIREBORN :

Cette créature fougueuse brûle d'envie de montrer ses remarquables prouesses au combat.

ADON: *(Le porte-parole de la Lumière éternelle)*

Les pouvoirs mystiques de cette guerrière agile compensent sa vulnérabilité.

GANT: *(celui qui venait du froid)*

Ce dinosoïde impitoyable est difficile à vaincre et il a la faculté de ressusciter.

RAPTOR:

Cette bête vicieuse ne peut tenir une arme, mais sa puissance et sa rapidité en font un ennemi redoutable, même pour un combattant bien armé.

ENDTRAIL:

ACette créature sans pitié, descendant immense et puissant du T-Rex, adore le sang. A vous de faire en sorte que ce ne soit pas le vôtre !

SE CONNECTER A UNE PARTIE

Une fois que vous aurez cliqué sur **JOIN GAME** (SE JOINDRE A UNE PARTIE), il faudra que votre PC établisse une connexion Internet ou en réseau local avec le serveur choisi pour la partie. L'écran de connexion va afficher divers messages lors du processus de connexion. Si celle-ci est réussie, vous vous retrouverez propulsé au cœur d'un combat. Internet étant Internet, il est possible que vous ne parveniez pas à établir une connexion acceptable avec le serveur choisi. Si c'est le cas, vous obtiendrez un message d'abandon et vous retournerez sous Windows. Réessayez et si vous ne pouvez toujours pas vous connecter à ce serveur, choisissez-en un autre.

Après l'écran de connexion, si vous avez choisi une partie par équipe (CTF, Arène par équipe ou Match Rok par équipe), vous aurez la possibilité soit de vous joindre à une équipe soit d'observer la partie pour choisir votre camp.

ECRANS DE PAUSE PARTIES MULTIJOUEURS

L'écran de pause que vous voyez régulièrement lors des parties multijoueurs est différent de celui des parties à un seul joueur. Selon le type de la partie et l'endroit où vous vous trouvez, vous verrez différentes combinaisons des options suivantes :

Resume Game (Reprendre jeu) – Pour revenir à la partie et continuer à aligner les victimes.

Find the Action (Trouver action) – En mode Arène et par équipe, vous tomberez peut-être sur cette option. Si vous sélectionnez « Find the Action », vous serez téléporté à un endroit où il y a de l'action. S'il n'y a personne dans les alentours, réessayez, vous allez finir par trouver l'endroit où se déroule le combat. Cette option est particulièrement utile si vous êtes spectateur et que vous avez atterri dans un endroit qui ne ressemble plus trop au Kansas. Appuyez sur ECHAP et sélectionnez cette option : tout va redevenir normal.

Join Game (Se joindre à une partie) – Vous avez observé, maintenant il est temps de choisir votre camp et de jouer.

Change Team (Changer d'équipe) – Ras-le-bol de vos coéquipiers ? Changez de camp et descendez-les !

Change Character (Changer de personnage) – Faites des essais, certains des personnages sont plus adaptés à un niveau particulier que d'autres.

Change Color (Changer de couleur) – La diversité, c'est ce qui met un peu de piment dans la vie !

Options – Pour modifier la plupart des réglages, commandes y compris.

Sound Options (Options sonores) – Vous pouvez modifier les réglages du son à cet endroit.

Enter Cheats (Saisir des codes de triche) – Il existe des codes de triche spéciaux pour les matchs multijoueurs. Trouvez-les.

ASTUCES POUR LES PARTIES MULTIJOUEURS

Statistiques de jeu Ayez une idée de vos performances : appuyez sur F1 en cours de jeu. Les options suivantes vous seront proposées :

Frags (Victimes) – nombre de types que vous avez tués jusqu'à présent. Le meilleur joueur se trouve en tête de liste.

Pain (Souffrance) – Même si vous n'êtes pas en tête de liste pour les victimes, vous pouvez être le meilleur dans le domaine des blessures infligées.

Deaths (Morts) – OK, vous n'êtes pas parfait, et parfois c'est vous qui vous faites tuer. Voilà le nombre de fois que vous avez été descendu.

Time (Temps) – Le temps en minutes passé par chaque joueur dans la partie.

Ping – le ping de chaque joueur.

Char (Personnage) – Le personnage de Match à mort choisi par le joueur.

FPH – Victimes par heure.

Appuyez sur **F1** de nouveau pour masquer les statistiques. Dans les modes Arène et par équipe, appuyez également sur **F2** et vous obtiendrez d'autres chiffes, plus centrés sur la progression globale de la partie.

COMMUNICATING WITH OTHER PLAYERS (COMMUNIQUER AVEC LES AUTRES JOUEURS)

Appuyez sur « , » puis tapez le texte que vous souhaitez envoyer à tous les autres joueurs, puis appuyez sur la touche [Enter].

Les autres joueurs verront votre message et si vous utilisez la fonction Text-To-Speech, ils l'entendront également. Vous pouvez envoyer un message à un joueur spécifique (après avoir appuyé sur [M]) en utilisant les touches [↑] et [↓] pour faire défiler la liste des joueurs. Référez-vous à l'aide en ligne si vous souhaitez obtenir plus de détails.

Pre-recorded taunts (Railleries préenregistrées)

Vous pouvez envoyer l'une des 80 railleries préenregistrées à l'ensemble des joueurs ou à un joueur en particulier en appuyant sur [M] puis en tapant un chiffre (de 1 à 80). Ecoutez-les, et choisissez vos préférées.

Console

Turok® 2 contient tout un ensemble de commandes « console » à l'intérieur du jeu. En cours de partie, vous pouvez utiliser la touche [^] pour passer en mode console. Lorsque vous vous trouvez en mode console, vous pouvez régler différents paramètres du jeu, réassigner les touches et plus encore. Vous trouverez une liste complète des commandes pour la console dans l'aide en ligne (dans le menu principal du programme d'installation).

REMARQUE: vous pouvez obtenir l'historique de ce qui a été tapé et affiché sur la console en utilisant les touches HAUT, BAS, PG PREC. et PG SUIV. Vous pouvez également faire réapparaître la dernière ligne tapée en appuyant sur la touche F3.

Voici quelques-unes unes des commandes que vous utiliserez le plus fréquemment :

HELP (AIDE) – Divers paramètres, options, etc. pour la console y sont listés. Pour obtenir plus d'informations sur un élément particulier (la voix par exemple), tapez **HELP VOICE**. Si vous souhaitez plus de détails sur les commandes pour la console, référez-vous à l'aide en ligne.

SET FOV # (REGLER LE CHAMP DE VISION SUR N°) – (le nombre en question se trouvant entre 45 et 90). Pour régler votre champ de vision. 45 correspond à « normal » et 90 au maximum. Si vous avez réglé votre FOV aux environs de 90, il est possible que vous perdiez certains polygones.

ASSIGN key action (ASSIGNER des actions aux touches) – (la « touche » étant une touche du clavier ou un bouton de la manette, et « action » étant une fonction du jeu). Par exemple, « ASSIGN D-KEY TURNL » **(ASSIGNER TOUCHE D A VIRAGE GAUCHE)**. Vous pouvez également assigner des touches en mettant le jeu en pause, puis en choisissant **OPTIONS, SETUP CONTROLS (CONFIGURATION DES COMMANDES)**. Vous irez alors au menu OPTIONS du programme d'installation du jeu. Vous pouvez configurer les commandes à cet endroit ; cliquez sur **GO BACK (PRECEDENT)** pour revenir à la partie.

SET PING ON (ACTIVER PING) – Votre ping sera affiché sur le serveur dans le coin supérieur droit de l'écran.
SET PING OFF (DESACTIVER PING) – Masque cet affichage.

SET TEXTTOSPEECH OFF (DESACTIVER LA FONCTION TEXTTOSPEECH) – si vous avez commencé votre partie à partir du raccourci Text-To-Speech, vous pouvez désactiver cette fonction grâce à cette commande (vous en aurez peut-être marre que tout le monde se moque de vous). Vous pouvez la réactiver grâce à l'option **SET TEXTTOSPEECH ON.** N'oubliez pas, pour que ces commandes fonctionnent, il faut que vous ayez commencé à jouer à partir du raccourci Text-To-Speech.