



TIMESPLITTERS 2™

MODE D'EMPLOI

EIDOS
INTERACTIVE

.FREE
RADICAL



CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHER CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME NINTENDO.



1-4 joueurs
simultanément

**CE JEU PERMET DE JOUER
SIMULTANEMENT AVEC UN,
DEUX, TROIS, OU QUATRE
JOUEURS ET MANETTES.**



Memory Card
(carte mémoire)
Nécessite **02** blocs

**CE JEU NECESSITE UNE
MEMORY CARD (CARTE
MEMOIRE) POUR
SAUEGARDER VOTRE
PROGRESSION, VOS
PARAMETRES OU VOS
RESULTATS.**

LICENSED BY



TM, ® ET LE LOGO NINTENDO GAMECUBE SONT DES MARQUES DE NINTENDO.
© 2002 NINTENDO. TOUS DROITS RESERVES.

SOMMAIRE

DEMARRAGE	4
LANCEMENT	5
ECRAN DU MENU PRINCIPAL	9
HISTOIRE	9
LIGUE ARCADE	10
ARCADE PERSO	11
OPTIONS DU MODE ARCADE	12
DEFI	14
LE JEU	14
MENU DU JEU	17
EDITEUR.....	19
CREER UNE CARTE STANDARD	20
CREDITS.....	27
SUPPORT TECHNIQUE	29
GARANTIE LIMITEE	30



DEMARRAGE

Installez votre console de jeu vidéo GameCube™ conformément à son manuel d'instructions. Assurez-vous que la console est bien allumée.

1. Eteignez votre NINTENDO GAMECUBE en appuyant sur le bouton POWER. ATTENTION : n'essayez jamais d'insérer ou de retirer un disque de jeu NINTENDO une fois la console sous tension.
2. Assurez-vous qu'une MANETTE NINTENDO GAMECUBE est bien insérée dans le port manette 1 de votre NINTENDO GAMECUBE.
3. Si vous souhaitez jouer à plusieurs, insérez d'autres MANETTES NINTENDO GAMECUBE dans les ports manette 2, 3 et 4.
4. Insérez le disque TimeSplitters 2 dans le compartiment à disque.
5. Allumez la console en appuyant sur le bouton POWER pour que l'écran-titre de TimeSplitters 2 apparaisse à l'écran.

Si tel n'est pas le cas, recommencez ces opérations depuis l'étape 1.

6. Dans l'écran-titre de TimeSplitters 2, sélectionnez le nombre de joueurs qui participeront et appuyez sur le bouton A pour afficher le menu principal.

Si vous souhaitez sauvegarder votre progression dans le jeu, vous devez vérifier qu'il y a suffisamment d'espace libre sur votre Memory Card (carte mémoire) NINTENDO GAMECUBE avant de commencer à jouer. Il est fortement recommandé de ne pas retirer, ni insérer de Manettes NINTENDO GAMECUBE et autres accessoires une fois que la console est allumée. Pour finir, assurez-vous qu'au moins une Manette NINTENDO GAMECUBE est connectée. Pour jouer à quatre, vérifiez que quatre Manettes NINTENDO GAMECUBE sont insérées dans les ports manettes 1, 2, 3 et 4.

Veillez vous référer au manuel d'instructions NINTENDO GAMECUBE pour des indications ayant trait au formatage et à l'effacement de fichiers d'une Memory Card (carte mémoire).

REINITIALISATION DE LA POSITION NEUTRE DE LA MANETTE

Si les boutons L ou R sont enfoncés ou si le Stick directionnel n'est pas en position centrale au moment où la console est mise sous tension, ces positions seront considérées comme étant les nouvelles positions neutres de référence, brouillant les contrôles durant une partie.

Pour réinitialiser la manette, relâchez tous les boutons et sticks afin de leur permettre de revenir en position neutre, puis maintenez simultanément enfoncés, X, Y et START/PAUSE pendant 3 secondes.



LANCEMENT

CONFIGURATIONS DE LA MANETTE NINTENDO GAMECUBE

COMMANDES DES MENUS

Utilisez les commandes suivantes pour vous déplacer dans les menus de TimeSplitters 2 :

MANETTE +

Utilisez la Manette + pour sélectionner l'option de votre choix.

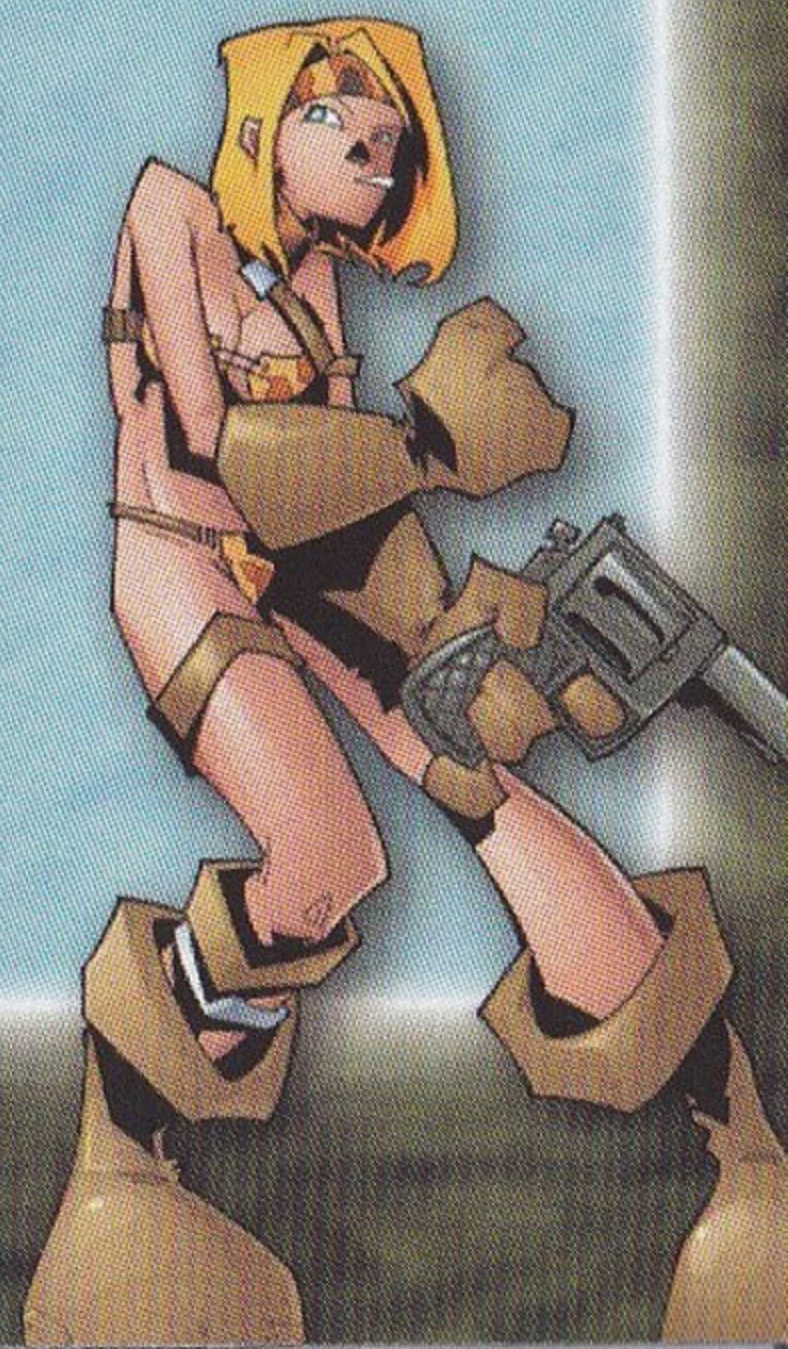


BOUTON B

Appuyez sur le bouton B pour annuler ou revenir à l'écran précédent.

BOUTON A

Appuyez sur le bouton A pour confirmer votre choix.

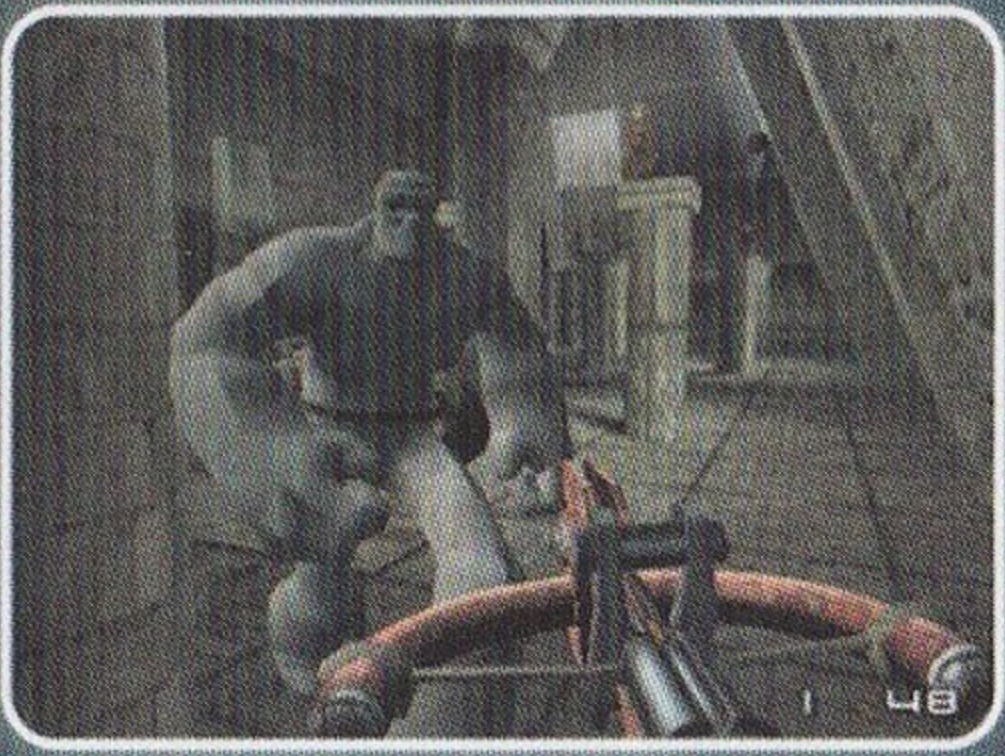


2315



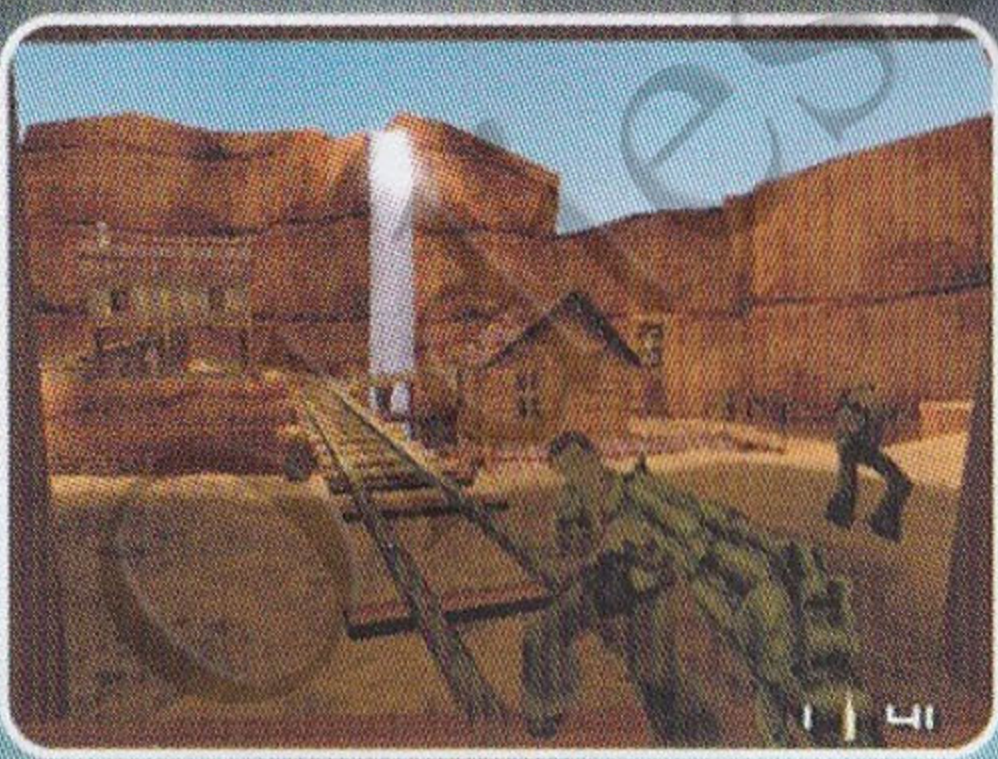
Usine de robots

1920



Ruines aztèques

1853



Le grand Ouest

1972



Centre nucléaire

2280



1990



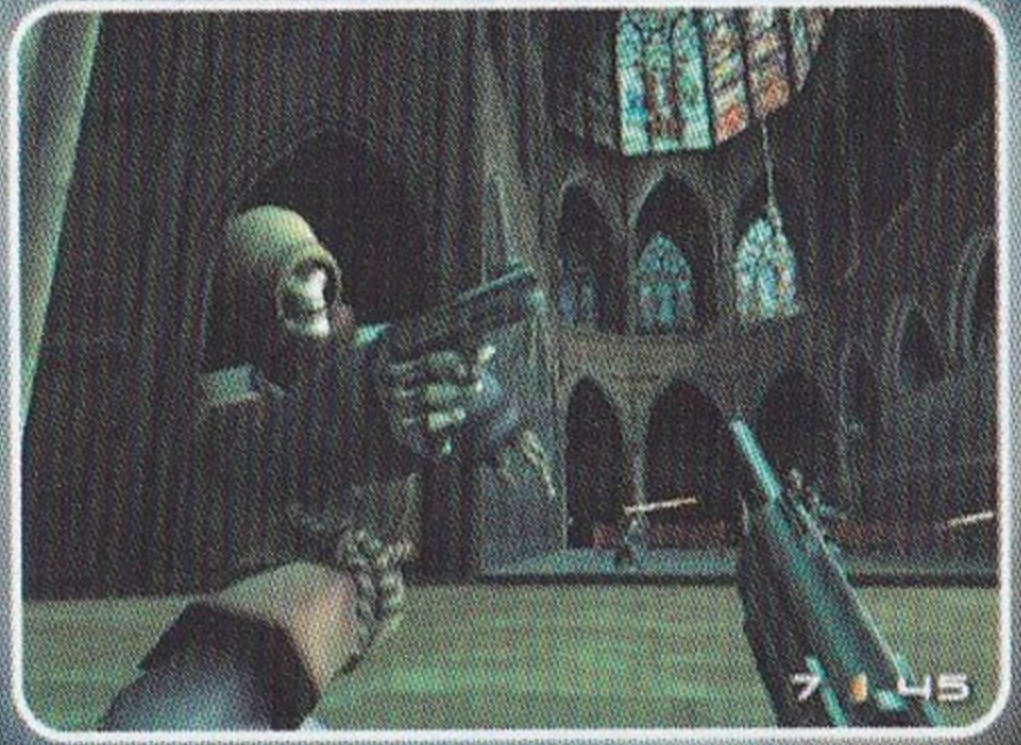
Barrage d'Oblask,
Sibérie

1932



Chicago

1895



Notre-Dame, Paris

2019



Néotokyo, Japon

La planète X



QUI ETES-VOUS ?

Une fois que vous avez suivi les instructions de la section "Démarrage", l'écran-titre s'affiche et vous pouvez alors choisir le nombre de joueurs. Utilisez Haut et Bas de la Manette + ou du stick directionnel pour choisir le nombre de joueurs qui participeront (souvenez-vous que le nombre maximum dépend du nombre de manettes NINTENDO GAMECUBE que vous avez insérées) puis appuyez sur la bouton A pour continuer.



REMARQUE : une démo commence à partir de l'écran-titre après une courte période d'inactivité. Appuyez sur le bouton A pendant la démo pour l'interrompre et revenir à l'écran-titre.

L'écran "Profils" s'affiche alors. C'est ici que vous pouvez choisir les joueurs. Vous pouvez créer un nouveau personnage ou charger un personnage existant depuis la Memory Card (carte mémoire) du slot (A/B).

CREER UN NOUVEAU JOUEUR

Pour créer un nouveau joueur, sélectionnez "Nouveau joueur", puis appuyez sur le bouton A. Saisissez le nom du joueur de la manière suivante : utilisez haut, bas, gauche et droite de la manette + pour choisir une lettre et appuyez sur le bouton A pour valider votre choix. Si vous faites une erreur, sélectionnez "EFF" pour effacer le caractère précédent. Lorsque vous avez fini de saisir le nom du joueur, sélectionnez "FIN" en appuyant sur le bouton A pour terminer. La fonction "abc" permet d'accéder aux lettres minuscules, aux symboles et aux nombres. Une invite vous propose alors de sauvegarder le nouveau joueur sur la Memory Card (carte mémoire) du slot (A/B) ou de ne pas sauvegarder. Appuyez sur le bouton B pour annuler l'ensemble de l'opération et revenir à l'écran de Profils.

CHARGER UN JOUEUR EXISTANT

Assurez-vous que la bonne Memory Card (carte mémoire) est insérée dans le slot (A/B). Si vous avez plus d'une Memory Card (carte mémoire) insérée dans la console, vous pouvez choisir laquelle utiliser. Il vous suffit de sélectionner "Profil sauvegardé", puis de choisir le slot A ou B.

Une fois les données chargées, vous revenez à l'écran de Profils où vous pouvez choisir un profil existant. Appuyez sur le bouton A pour continuer.

S'il n'y a pas de données de profil sur la Memory Card (carte mémoire), vous devez créer un nouveau joueur. Voir la section précédente, "Créer un nouveau joueur".

Pour finir, si vous avez choisi de 2 à 4 joueurs, chacun d'eux doit s'inscrire en procédant de la façon décrite plus haut.

ECRAN DU MENU PRINCIPAL



"Menu principal" s'affiche maintenant en haut de l'écran. Choisissez l'un des quatre modes de jeu indiqués ci-dessous. Remarque : tous ces modes de jeu sont conçus pour 1 à 4 joueurs simultanément.

HISTOIRE

Ce mode de jeu est constitué de plusieurs missions dans lesquelles vous incarnez différents personnages dans divers endroits et voyagez à travers 500 ans d'histoire, de 1853 à 2401. Lorsque vous accomplissez une mission, de nouvelles missions sont débloquées, jusqu'à ce que vous terminiez le jeu. Le mode Histoire est conçu pour 1 à 2 joueurs avec le mode de coopération 2 joueurs qui ajoute une nouvelle dimension au plaisir de jeu.



Astuce de jeu : lorsque vous accomplissez certaines missions, vous recevez des codes secrets et des bonus en mode Arcade.

Remarque importante : vous devez passer un niveau pour pouvoir accéder au niveau suivant.



ARCADE

Le mode Arcade comprend deux types de jeux différents : Ligue Arcade et Arcade perso.

LIGUE ARCADE

Ce mode de jeu propose plusieurs tournois courts pour lesquels les ennemis, les lieux et les armes sont présélectionnés. Si vous cherchez une épreuve complexe, la Ligue Arcade est faite pour vous !

ARCADE PERSO

Ce mode de jeu propose une multitude de jeux et d'options. Vous pouvez jouer jusqu'à 4, en coopération ou en duel.

DEFI

Ce mode vous propose de relever plusieurs défis rapides contre des ennemis prédéfinis, dans des lieux et avec des armes déterminés. Si vous cherchez de l'action pure et dure, le mode Défi est fait pour vous.

OPTIONS DU JOUEUR

Indique le nom, les statistiques, les récompenses, les commandes et les préférences des joueurs. Appuyez sur gauche et droite de la manette + pour choisir un joueur. Vous pouvez consulter les statistiques de chaque joueur pour chacun des modes de jeu (Histoire, Arcade, Défi) et un résumé général de chaque mode de jeu. Appuyez sur gauche et droite de la manette + pour parcourir les statistiques de chaque mode de jeu.



OPTIONS AUDIO

Appuyez sur Haut et Bas de la manette + pour choisir l'une des options suivantes et sur Gauche et Droite pour modifier les paramètres.

MUSIQUE

SOUS-TITRES

VOLUME MUSICAL

EFFETS SONS

VOLUME EFFETS SONS

EDITEUR

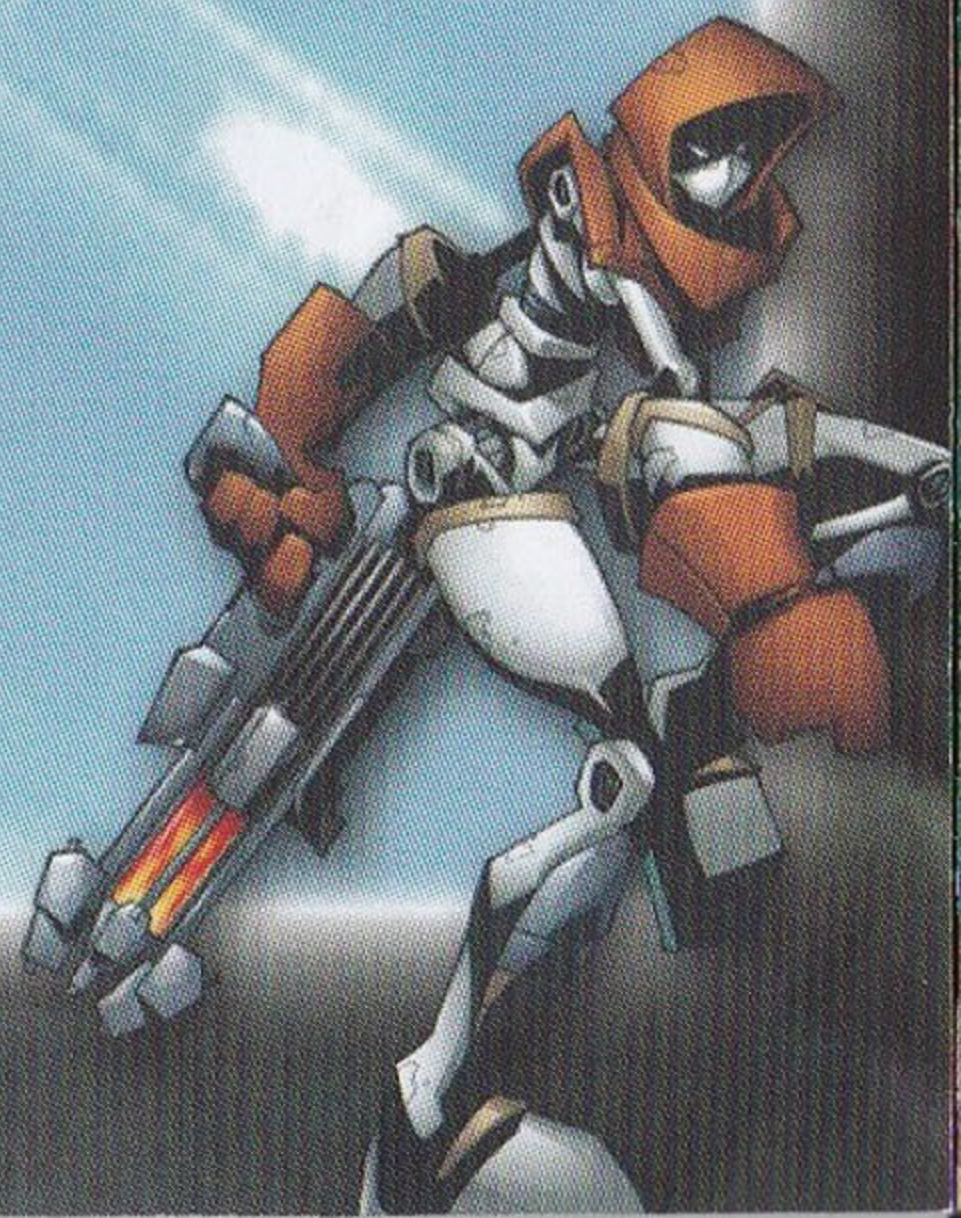
L'Editeur de carte est un outil très sophistiqué et extrêmement intuitif qui vous permet de créer vos propres niveaux.

HISTOIRE

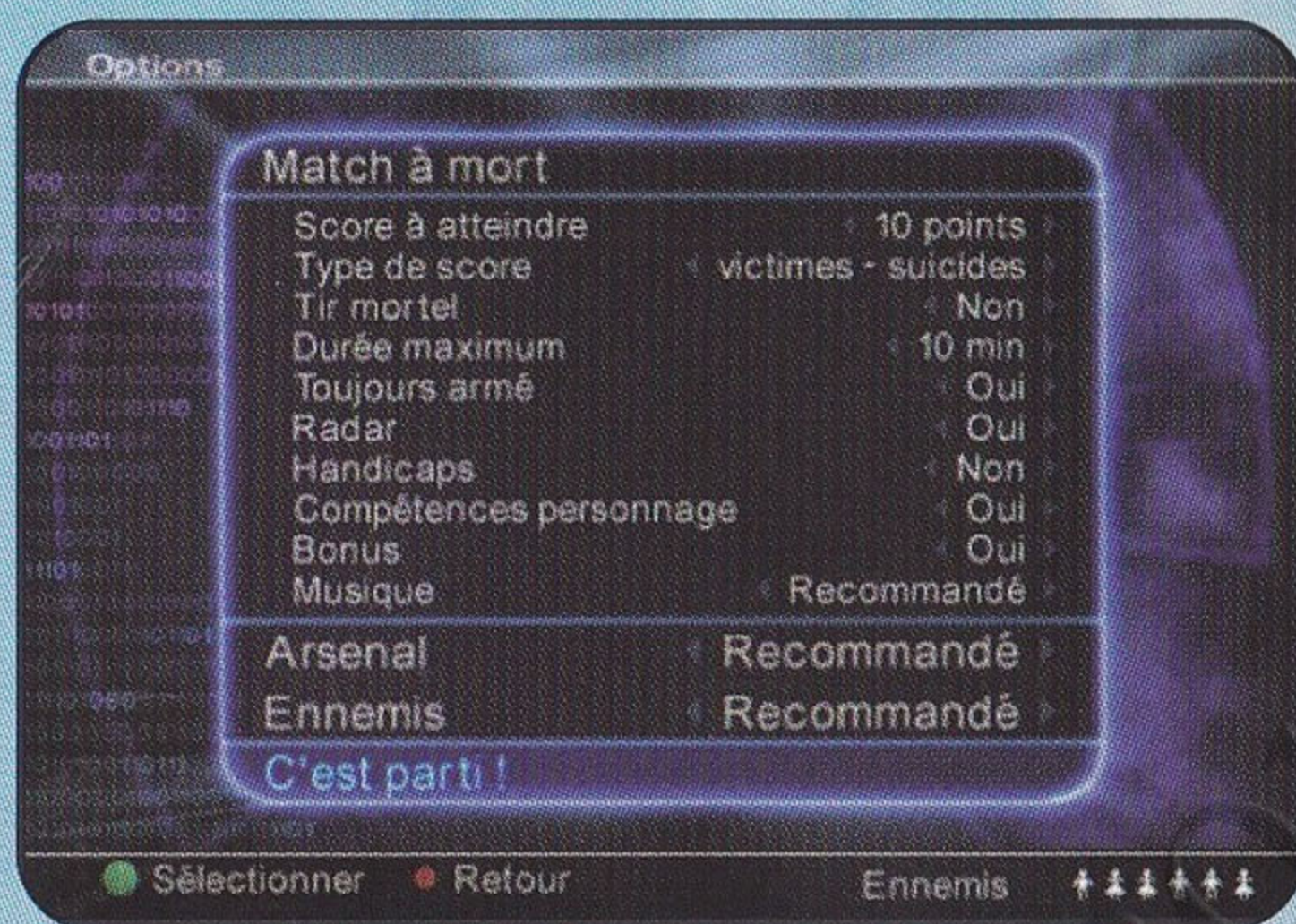
C'est ici que vous choisissez la mission à laquelle vous désirez jouer. Appuyez sur Haut et Bas de la manette + pour parcourir les missions disponibles, identifiées par année. Lorsque vous accomplissez les missions, vous débloquentes d'autres niveaux. Lorsque vous avez sélectionné la mission que vous souhaitez lancer, vous devez déterminer son niveau de difficulté. Utilisez Haut et Bas de la manette + pour faire votre choix entre Facile, Moyen et Difficile. Appuyez sur le bouton A pour continuer, après avoir choisi la mission et le niveau de difficulté.

ARCADE

Vous avez le choix ici entre Ligue Arcade et Arcade Perso. Appuyez sur Haut et Bas de la manette + pour choisir un mode et appuyez sur le bouton A. Appuyez sur Haut et Bas de la manette + pour choisir un type de partie et appuyez sur le bouton A pour valider votre choix. Vous remarquerez que certains niveaux ne sont pas disponibles la première fois que vous jouez. Vous pouvez débloquentes les niveaux suivants en accomplissant les missions Des modes ARCADE et HISTOIRE.



OPTIONS DU MODE ARCADE PERSO



L'écran des options du mode Arcade perso s'affiche une fois que vous avez choisi un type de partie et un lieu. Vous pouvez sélectionner les options suivantes en utilisant Haut et Bas de la manette + et changer les paramètres avec Gauche et Droite de la manette +.

SCORE A ATTEINDRE	ENNEMIS	HANDICAPS
TYPE DE SCORE	TOUJOURS ARME	MUSIQUE
DUREE MAXIMUM	RADAR	COMPETENCES PERSONNAGE
ARSENAL	TIR MORTEL	BONUS

ARSENAL

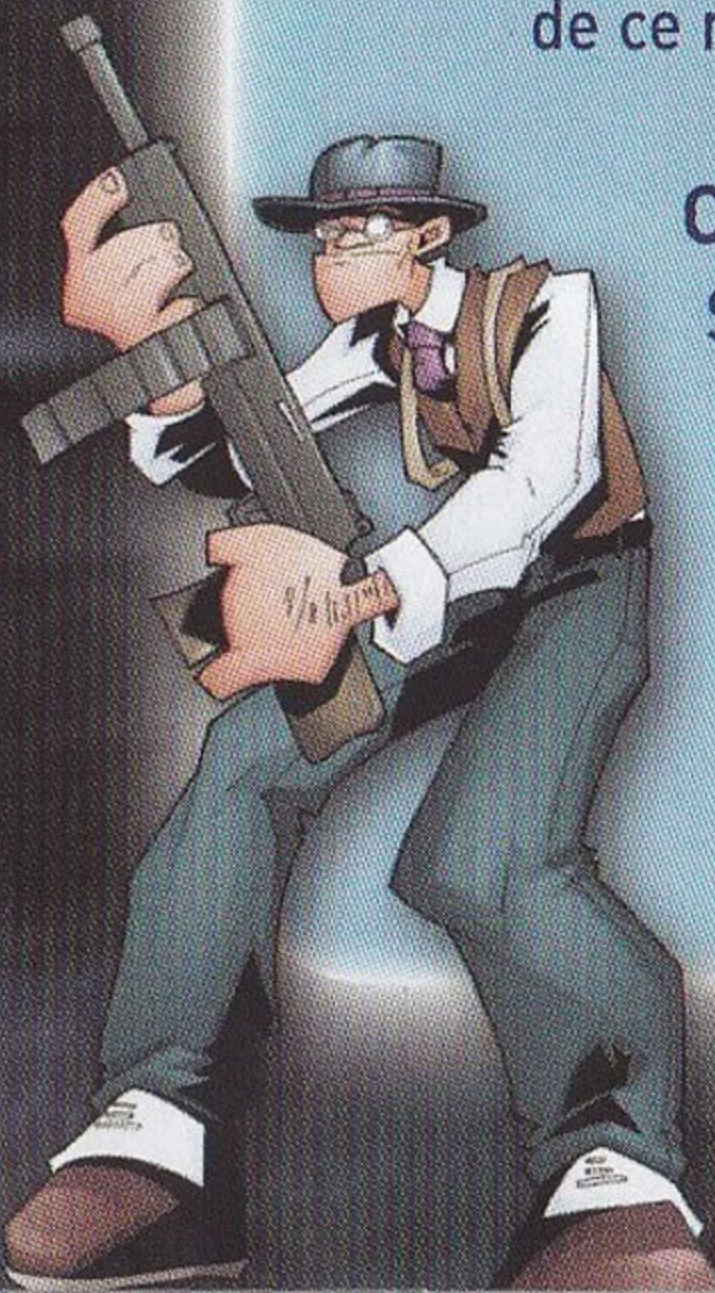
Vous pouvez choisir un arsenal prédéfini ou créer votre propre arsenal. Pour choisir un arsenal, appuyez sur Gauche et Droite de la manette +. Appuyez sur le bouton A pour voir un arsenal et / ou le personnaliser.

ENNEMIS

Vous pouvez sélectionner le type d'ennemis (joueurs contrôlés par l'intelligence Artificielle) intégrés dans la partie. Pour choisir un type d'ennemi, appuyez sur Gauche et Droite de la manette +. Pour voir quels ennemis sont disponibles pour chaque type et / ou personnaliser un ennemi, appuyez sur le bouton A. Consultez la section "Paramètres des ennemis" de ce manuel pour de plus amples informations.

C'EST PARTI !

Sélectionnez cette option et appuyez sur le bouton A pour accepter les options actuelles de la partie et accéder ensuite à l'écran de sélection du personnage.



PARAMETRES DES ENNEMIS

Sélectionnez un ennemi de la liste et appuyez sur Gauche et Droite de la manette + pour choisir l'un des attributs suivants.

- 1) Le symbole de couleur correspond à l'équipe de l'ennemi (rouge, bleue, jaune ou verte). Appuyez sur le bouton A pour faire défiler les choix.
- 2) Le nombre d'étoiles correspond aux compétences de l'ennemi (plus il possède d'étoiles, plus il est puissant. Le classement va de une étoile : pathétique à cinq étoiles : coriace). Appuyez sur le bouton A pour faire défiler les choix.
- 3) Lorsque la case est cochée, cela signifie que l'ennemi va participer à la partie. Vous pouvez le désactiver ou l'activer en appuyant sur le bouton A.

CHOIX DU PERSONNAGE



Utilisez Haut et Bas de la manette + pour sélectionner un personnage, puis appuyez sur le bouton A pour confirmer votre choix. Si vous jouez en équipe, vous devez ensuite utiliser Haut et Bas de la manette + pour sélectionner une équipe (rouge, bleue, jaune ou verte). Vous ne pouvez choisir une équipe que dans les types de partie en équipe.

Lorsque vous êtes prêt à poursuivre, appuyez sur le bouton A pour lancer la partie.

Voir la section "Le jeu" pour de plus amples informations.



Remarque : si l'option de handicaps est paramétrée dans les options du mode Arcade, vous pouvez choisir entre Bleu et Novice (grande protection contre les dégâts) ou Normal, ou bien encore Vétéran et Héros (faible protection contre les dégâts).

LIGUE ARCADE

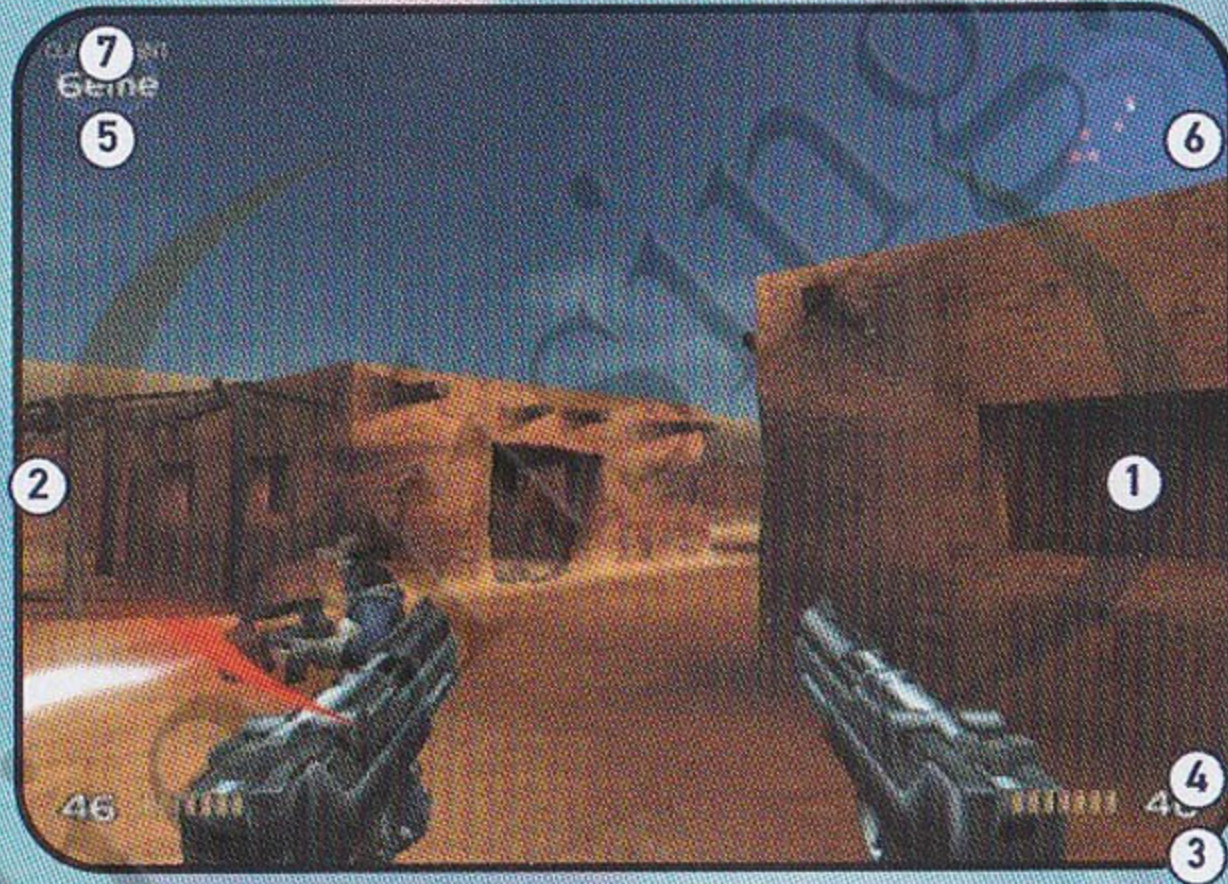
Le mode Ligue Arcade propose trois niveaux : Ligue Amateur, Ligue Classique et Ligue Elite pour lesquels les ennemis, les lieux et les armes sont présélectionnés. Si vous voulez connaître vos réactions face au danger, essayez-vous à ce mode.

DEFI

Le mode Défi vous permet de combattre sans plus attendre ! Cela signifie que vous n'avez pas à choisir vos armes, vos ennemis, ni les niveaux, mais participez à une partie où les paramètres sont présélectionnés. Les niveaux de Défi sont intéressants et ludiques, mais également parmi les plus difficiles.

Bonne chance !

LE JEU



AFFICHAGE DU JEU

1 Jauge d'armure. Cette jauge se remplit au fur et à mesure que vous ramassez des armures, mais se vide dès que vous êtes touché. Cherchez les armures éparpillées à travers les niveaux.

2 Jauge de santé. Cette jauge diminue lorsque vous êtes touché. Vous mourez une fois que cette jauge est vide ! Selon le mode auquel vous jouez, vous pouvez ramasser des kits médicaux pour régénérer votre santé.

3 Munitions restantes dans le chargeur de l'arme dont vous êtes équipé. Le nombre maximum de munitions varie d'une arme à l'autre.

4 Munitions supplémentaires que vous possédez pour l'arme dont vous êtes équipé.

5 Classement (en modes Arcade et Défi uniquement).



6 Radar (en modes Arcade et Défi uniquement). Indique la position des autres combattants. Lorsque vous ne jouez pas en équipe, chaque participant s'affiche avec une couleur différente sur le radar. Lors des parties en équipe, les joueurs s'affichent sur le radar avec la couleur correspondant à leur équipe (rouge, bleue, jaune ou verte). Si l'un des combattants n'est pas à portée de tir, il est représenté par une flèche grise sur le périmètre du radar. Dès qu'il se rapproche, il reprend sa couleur initiale.

7 Victimes / points. Indique le nombre actuel de vos victimes et de vos points pour la partie en cours. Il apparaît à chaque fois que votre score augmente. Il disparaît au bout de quelques instants (uniquement dans Ligue Arcade, Arcade perso et Défi).

COMMANDES DU JEU PAR DEFAUT (CLASSIQUE)

STICK DIRECTIONNEL

Poussez le stick directionnel vers l'avant pour avancer et vers l'arrière pour reculer. Lorsque vous poussez le stick directionnel vers la droite ou la gauche, vous faites un pas de côté dans la direction choisie.

STICK C

Poussez le stick C vers la gauche ou la droite pour tourner dans cette direction. Poussez le stick C vers l'avant ou l'arrière pour regarder vers le haut et vers la bas. La direction dans laquelle vous regardez change selon que vous avez activé ou non l'option "Vue inversée".

BOUTON Z

Tir secondaire. Activer le mode de tir secondaire des armes. (Remarque : seules les armes spéciales disposent d'un mode de tir secondaire ; à vous de les trouver ! Si l'arme ne possède qu'un seul mode de tir, appuyez sur le bouton A pour activer le tir primaire).

BOUTON R

Tir primaire. Pour tirer avec l'arme sélectionnée.

BOUTON B

Pour vous accroupir ou vous relever. Appuyez sur le bouton B pour vous accroupir. Appuyez de nouveau sur le bouton B pour vous relever.



BOUTON L

Mode tir. Maintenez le bouton L enfoncé aussi longtemps que vous le souhaitez pour rester en mode de visée.



Remarque : vous pouvez choisir de rester en mode de visée tant que vous maintenez le bouton L enfoncé ou d'activer / désactiver le mode de visée en appuyant sur ce même bouton. L'option est sur "Maintenir" par défaut. Pour changer le paramètre du mode de visée, reportez-vous à la section "Menu du jeu".

MODE DE VISEE

Lorsque vous êtes en mode Visée, un réticule apparaît au centre de l'écran. Vos tirs ont plus de chance de faire mouche lorsque vous êtes en mode Visée. Le stick C sert alors à déplacer le réticule en mode de visée. Certaines armes, telles que le fusil de précision, possèdent une fonction de zoom pour accroître la précision de tir. Appuyez sur Haut de la manette + pour faire un zoom avant et sur Bas pour faire un zoom arrière. D'autres armes possèdent également la fonction de zoom ; à vous de les trouver !

MANETTE + (DROITE)

pour sélectionner l'arme précédente dans votre inventaire.

MANETTE + (GAUCHE)

pour sélectionner l'arme suivante dans votre inventaire.

MANETTE + (HAUT)

pour faire un zoom avant (uniquement en mode de visée).

MANETTE (BAS)

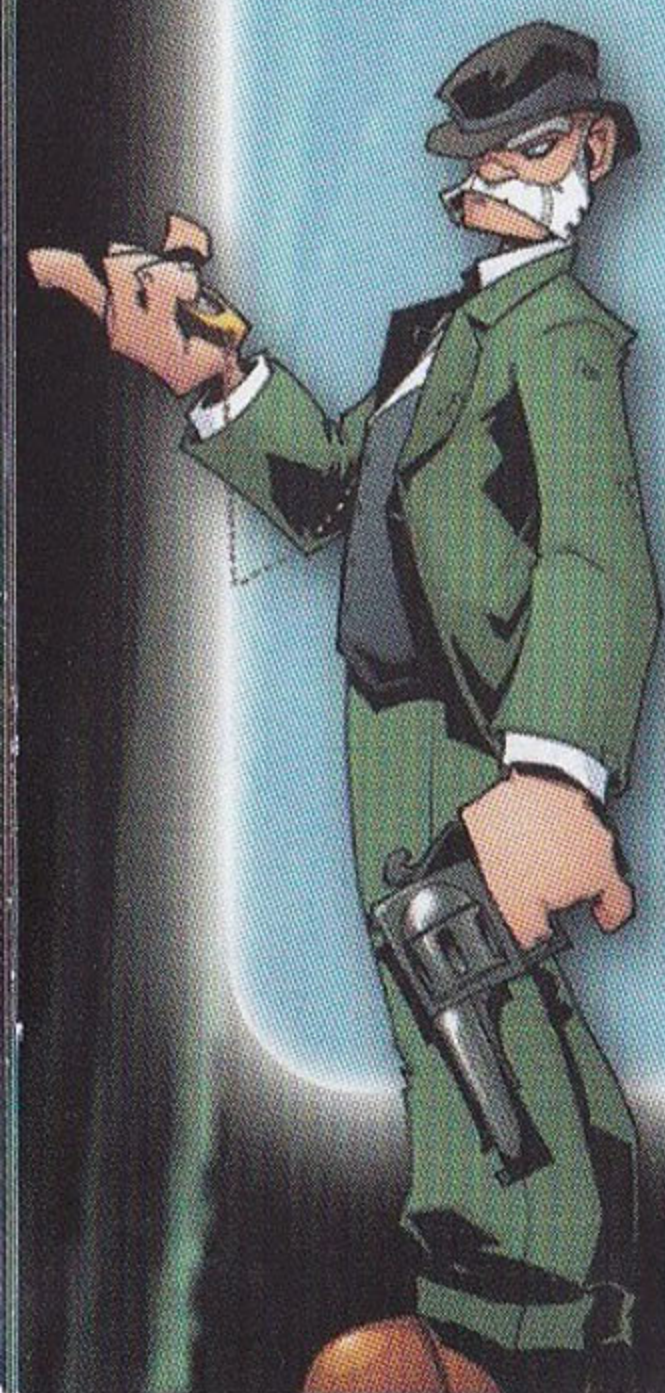
pour faire un zoom arrière (uniquement en mode de visée).

BOUTON A

pour ressusciter. Lorsque vous êtes mort, appuyez sur le bouton A pour continuer à jouer. Certains objets peuvent également être activés en marchant dessus et en appuyant sur le bouton A.

BOUTON Y

pour recharger manuellement. Tant qu'il reste des munitions, votre arme se recharge automatiquement une fois que le chargeur est vide. Vous pouvez cependant recharger manuellement votre arme à tout moment de la partie, puisque vous ne pouvez plus tirer lorsque l'arme se recharge automatiquement. Vous évitez ainsi de vous retrouver à court de munitions quand vous en avez le plus besoin.



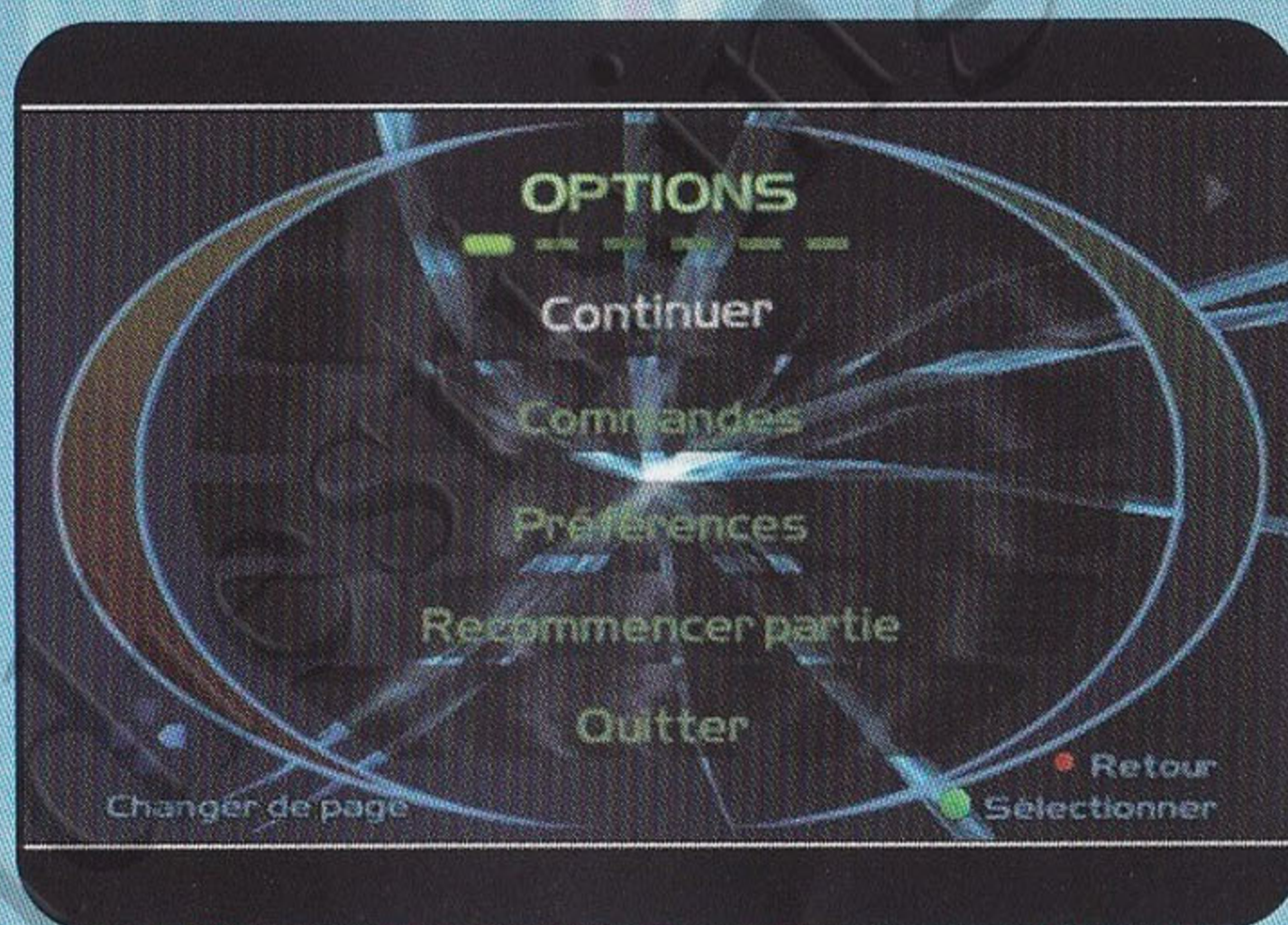
START/PAUSE

Pause le jeu et ouvre le menu du Jeu.

MENU DU JEU

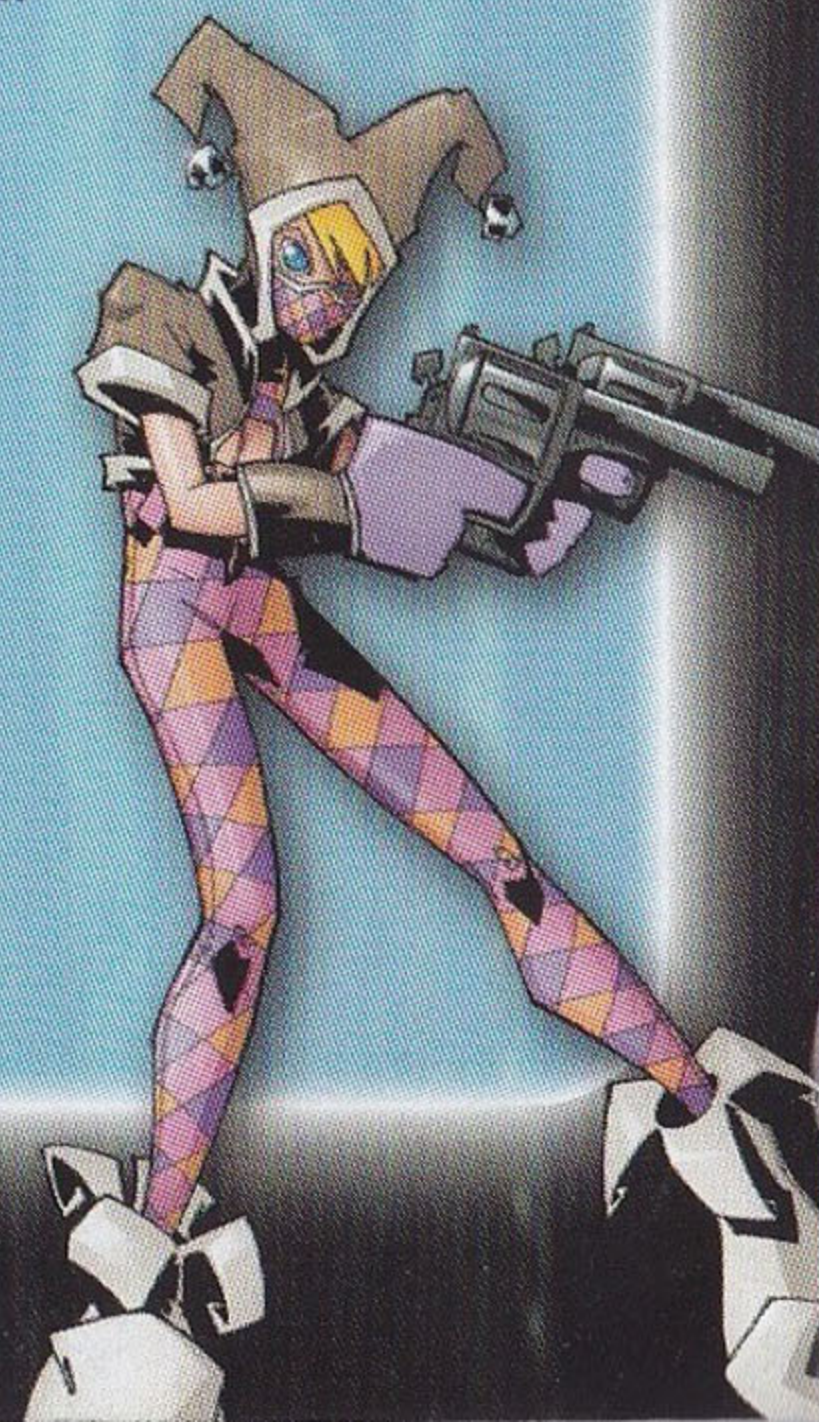
Appuyez sur Gauche et Droite de la manette + pour passer d'un écran à l'autre. Certains de ces écrans vous permettent d'accéder à des sous-menus ou de modifier des paramètres. Utilisez Haut et Bas de la manette + pour sélectionner un personnage, puis appuyez sur le bouton A pour confirmer votre choix. Appuyez sur START/Pause pour quitter le menu du jeu et reprendre la partie. Le menu du jeu varie selon le mode de jeu auquel vous jouez :

ECRAN DES OPTIONS



CONTINUER

Sélectionner Continuer, puis appuyez sur le bouton A pour reprendre la partie.



COMMANDES

Utilisez Gauche et Droite de la manette + pour faire votre choix. "Classique" est la configuration par défaut. "Personnalisée" vous permet de configurer la manette à votre guise. Sélectionnez Personnalisée puis choisissez une option avec Haut et Bas de la manette + et modifiez-la en utilisant Gauche et Droite.

Appuyez sur le bouton B pour quitter le menu des commandes et revenir au menu précédent.

PREFERENCES

Utilisez Haut et Bas de la manette + pour sélectionner l'une des options suivantes et appuyez sur Gauche et Droite pour faire votre choix...

CHANGER ARME	VUE DYNAMIQUE	VIBRATION
VISEE AUTO	MODE DE VISEE	MODE VIBRATION
VUE INVERSEE	MODE ACCROUPI	

Appuyez sur le bouton B pour quitter le menu des préférences.

RECOMMENCER PARTIE

Appuyez sur le bouton A pour recommencer la partie et revenir au début du jeu. Un écran de confirmation s'affiche alors. Sélectionnez "Recommencer partie" et appuyez sur le bouton A. En mode Histoire, une invite vous propose de recommencer à partir d'un point d'étape (si vous en avez atteint un).

QUITTER

Appuyez sur le bouton A pour quitter la partie. Un écran de confirmation s'affiche alors. Sélectionnez "Quitter" et appuyez sur le bouton A.



EDITEUR

L'Editeur est un outil très sophistiqué et extrêmement intuitif qui vous permet de créer vos propres niveaux. Pour accéder à l'Editeur, sélectionnez l'option Editeur dans le menu principal.

MENU PRINCIPAL DE L'EDITEUR

EDITER / CREER NOUVELLE CARTE...

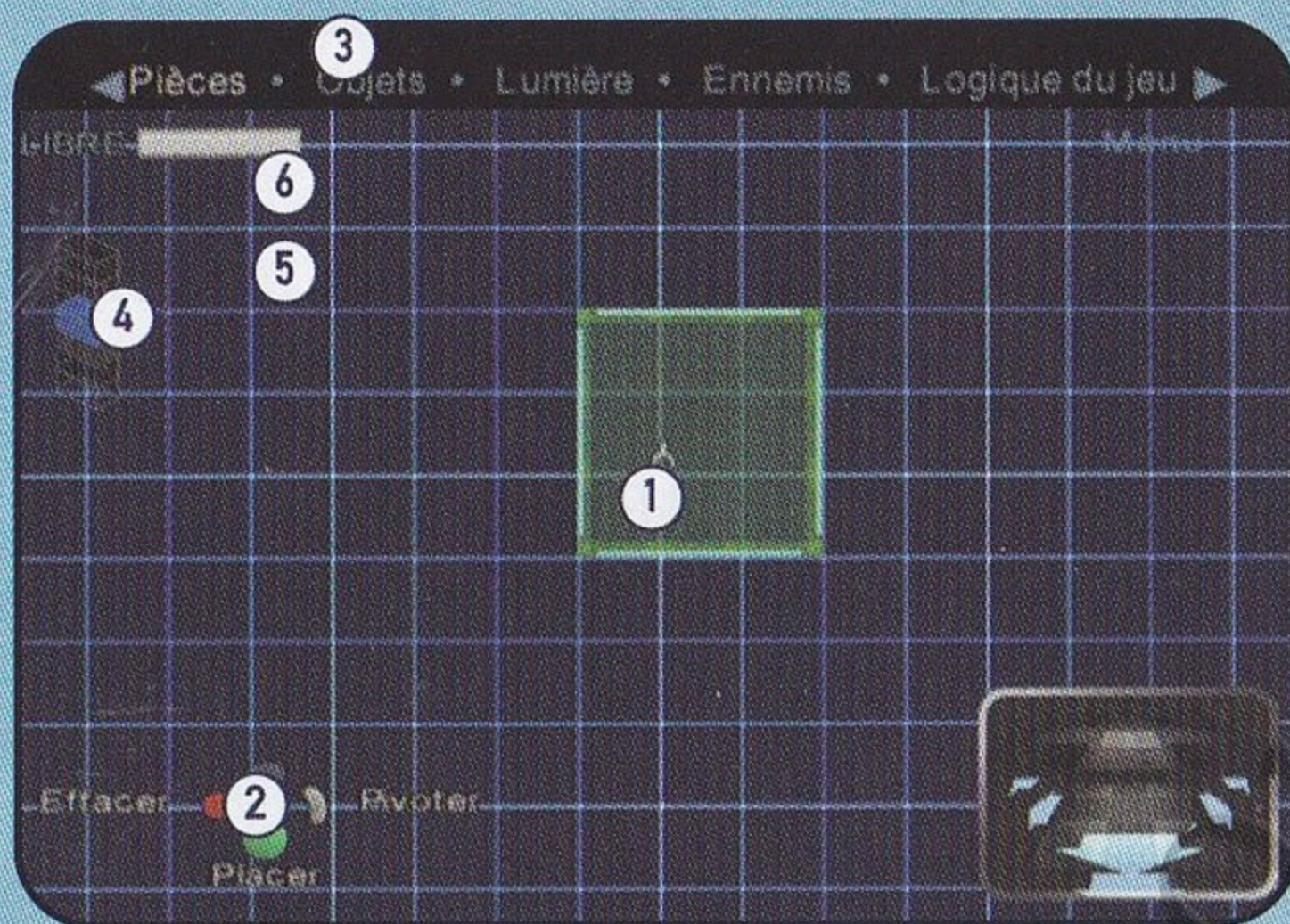
Sélectionnez cette option pour créer une nouvelle carte ou en modifier une, puis appuyez sur le bouton A.

CHARGER CARTE

Pour charger une carte depuis une Memory Card (carte mémoire), assurez-vous d'avoir inséré la bonne Memory Card (carte mémoire) dans un Slot libre. Si la Memory Card (carte mémoire) contient les données de vos cartes, la liste des cartes sauvegardées s'affiche. Utilisez Haut et Bas de la manette + pour sélectionner une carte, puis appuyez sur le bouton A pour confirmer votre choix. Si le message "ucune carte de TimeSplitters 2 sauvegardée." s'affiche, cela signifie que vous avez inséré une Memory Card (carte mémoire) qui ne contient aucune carte sauvegardée.



CREER UNE CARTE STANDARD



1 CURSEUR

Le curseur vous permet de sélectionner des pièces, de choisir leur emplacement sur la carte et de placer des objets et des lumières.

2 GUIDE

Ce guide s'affiche à l'écran pour vous indiquer à tout moment les fonctions des boutons B, X, Y et A.

3 SELECTION

Permet d'identifier l'élément que vous avez sélectionné pour être inséré dans votre carte : soit "Pièces", "Objets", "Lumière", "Ennemis", ou "Logique de jeu".

4 ETAGES

Cet indicateur à 7 niveaux vous montre quel étage vous voyez actuellement. Une pièce sombre signifie qu'elle se trouve à l'étage situé en dessous de celui actuellement sélectionné. Vous pouvez accéder à l'étage supérieur en appuyant sur Haut de la manette + ou à l'étage inférieur en appuyant sur Bas de la manette +.

5 GRILLE

La grille de placement. C'est sur cette grille de placement que vous insérez les pièces et que vous les disposez dans l'ordre que vous souhaitez.



6 GESTION DE LA MEMOIRE

Une barre située en haut de l'écran vous indique la mémoire disponible pour compléter la carte actuelle. Si vous essayez d'ajouter un objet alors que toute la mémoire est utilisée, un message s'affiche, vous indiquant que la mémoire est pleine. De plus, si vous tentez de placer une pièce dont la taille excède la quantité de mémoire restante, la barre clignote en orange et jaune et vous ne pouvez pas placer votre pièce. Il vous faut alors retirer certains objets ou pièces pour libérer suffisamment de mémoire et continuer la création de votre carte.

COMMANDES DE L'EDITEUR

STICK DIRECTIONNEL

Déplacer le curseur dans toutes les directions.

STICK C

Visionner la carte depuis différents points de vue.

BOUTON A

"Sélectionner" une option ou la "Placer" si elle a déjà été sélectionnée.

BOUTON B

Lorsque le curseur se trouve sur une pièce, appuyez sur le bouton B pour la supprimer.

BOUTON Y

Dupliquer la pièce sélectionnée.

BOUTON X

Marquer une pièce. Cette fonction vous permet de marquer un certain nombre des pièces que vous souhaitez dupliquer ou déplacer. Pour ne pas avoir à marquer chaque pièce individuellement, faites glisser le curseur sur une sélection de pièces tout en maintenant le bouton A enfoncée.

MANETTE + (HAUT)

Monter d'un étage.

MANETTE + (BAS)

Descendre d'un étage

BOUTON R

Zoom avant.

BOUTON Z

Zoom arrière.



MANETTE + (GAUCHE)

Sélection précédente

MANETTE + (DROITE)

Sélection suivante

START/PAUSE

Afficher le menu de l'Editeur.

SELECTIONNER ET PLACER LES PIECES

Déplacez le "Curseur" sur les pièces. Dès qu'il se trouve au-dessus d'une pièce, celle-ci s'affiche en 3D à droite de l'écran. Cette image vous permet de visualiser l'agencement de la pièce dans le niveau généré. Continuez à déplacer le "Curseur" sur les pièces jusqu'à ce que vous en trouviez une qui convient, puis appuyez sur le bouton A pour la sélectionner.



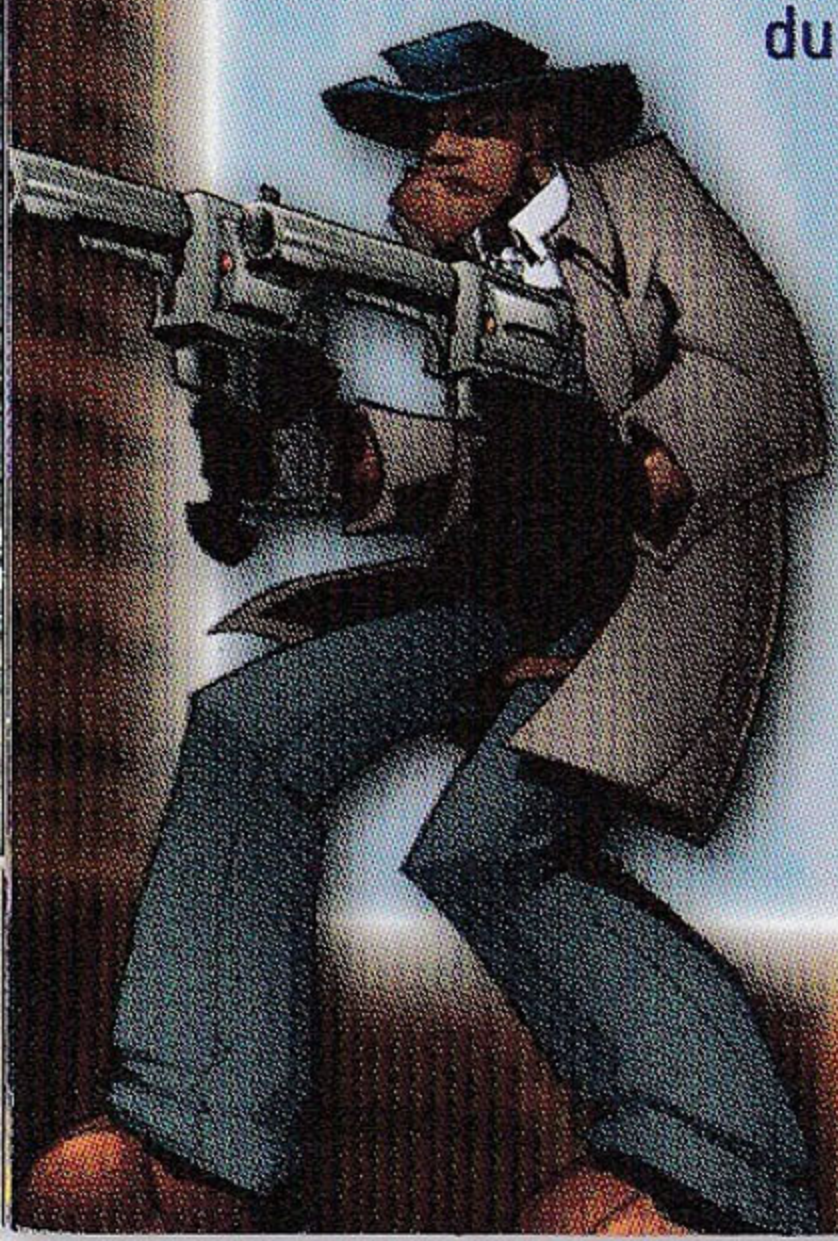
Astuce de l'Editeur : Vous pouvez également appuyer sur le bouton X pour passer à la page suivante qui vous propose encore davantage de pièces.

Lorsque vous avez sélectionné une pièce, la grille de la carte s'affiche. Placez-y la pièce comme vous le souhaitez en appuyant sur le bouton A.

Sélectionnez une autre pièce et placez-la à côté de la première : chacune possède une section de connexion (indiquée par une fine ligne rouge ou bleue qui représente les 3 connexions possibles) qui doit être correctement alignées avec les pièces adjacentes. Pour faire tourner une pièce sur la grille à l'aide du curseur, assurez-vous d'avoir tout d'abord sélectionné la pièce en appuyant sur le bouton A. Vous pouvez déplacer la pièce sur la grille à l'aide du curseur et la faire pivoter à 90° en appuyant sur le bouton X.

Nous vous encourageons vivement à vous exercer à placer des pièces, à les sélectionner, à les faire tourner, à les marquer et à les dupliquer. Vous devriez également essayer de marquer toute une sélection de pièces puis de les copier, les faire tourner et les placer sur la grille.

Vous devriez être capable de concevoir une bonne carte assez rapidement. Lorsque vous êtes satisfait de votre création, il est temps pour vous d'y ajouter des objets.



AJOUTER DES OBJETS SUR UNE CARTE

Utilisez Haut et Bas de la Manette + pour afficher les différents "Objets" disponibles. Déplacez le curseur sur la pièce sur laquelle vous souhaitez placer des objets, puis appuyez sur le bouton A.



Remarque : pour activer les modes Capturez le sac et K.-O., vous devez placer des positions de départ aux couleurs correspondant à celles des équipes que vous souhaitez inclure dans votre carte.

CHOIX DES OBJETS

Choisissez un objet de cette liste et placez-le sur la pièce.

ZOOM (BOUTON X)

Cette vue en 3D de la pièce indique avec un X découvert les emplacements possibles pour un objet, et avec un X couvert ceux qui sont déjà occupés.

Utilisez les commandes suivantes pour ajouter des objets sur une pièce :

STICK DIRECTIONNEL

Déplacer le curseur.

STICK C

Effectuer une rotation en vue 3D.

BOUTON A

Placer un objet sélectionné ou dupliqué sur l'emplacement libre d'une pièce.

BOUTON B

Revenir à l'écran de la grille de l'Editeur.

BOUTON Y

Dupliquer un objet.

MANETTE + (HAUT)

Déplacer la barre de sélection vers le haut, sur l'objet précédent de la liste.

MANETTE +(BAS)

Déplacer la barre de sélection vers le bas, sur l'objet suivant de la liste.

MANETTE + (GAUCHE)

Modifier les caractéristiques de l'objet sélectionné dans la liste.

MANETTE + (DROITE)

Modifier les caractéristiques de l'objet sélectionné dans la liste.





Astuce de l'Editeur : ayez toujours le réflexe de placer au moins un objet de "POINTS DE DEPART" à un endroit de la carte. N'oubliez pas non plus de placer au moins une arme sur la carte, à moins que vous souhaitiez n'y faire que des combats à mains nues !

Pour finir, n'hésitez pas à rendre votre carte un peu plus lumineuse !

MODIFIER L'ECLAIRAGE DE LA CARTE

Déplacez le curseur sur une partie vide de la grille de l'Editeur et appuyez sur le bouton A. Sélectionnez l'option "Lumière" et appuyez sur le bouton A.

PALETTE

Une sélection des couleurs de lumière.

PARAMETRES DE LUMIERE

Vous avez le choix entre quatre effets de lumière différents : fixe, stroboscopique, clignotant ou long. Vous pouvez modifier ces effets en ajoutant une phase, c'est-à-dire un taux de défilement de l'effet choisi. Plus ce taux est élevé, plus l'effet se reproduit fréquemment.

SELECTIONNER UN EFFET DE LUMIERE

Cette option vous permet d'ajouter des effets de lumière à une pièce. Déplacez le curseur sur l'un des effets, par exemple "clignotant, moyen", sélectionnez une couleur de la "Palette" et appuyez sur le bouton A.

Vous remarquerez que le centre de chaque pièce est maintenant occupé par une petite case. Déplacez le curseur sur la pièce de votre choix, puis appuyez sur le bouton A pour appliquer l'effet de lumière. Vous pouvez continuer d'ajouter le même effet à d'autres pièces ou bien revenir au menu des lumières pour choisir une autre couleur ou un effet différent.

Pour modifier le taux d'un effet de lumière, placez le curseur sur la pièce correspondante et appuyez sur le bouton X. Vous pouvez également redonner à une lumière ses paramètres par défaut en appuyant sur le bouton B. Enfin, pour copier un effet lumineux d'une pièce à une autre, positionnez le curseur sur la pièce éclairée de votre choix et faites-en une copie en appuyant sur le bouton Y. Déplacez ensuite le curseur sur la pièce à laquelle vous désirez appliquer cet effet et appuyez sur le bouton Z.

Félicitations ! Vous venez de créer votre première carte. Ce n'était pas si difficile que ça, pas vrai ? Maintenant, il ne vous reste plus qu'à tester votre carte !



MENU DE L'ÉDITEUR (APERÇU D'UNE CARTE)

Appuyez sur START/Pause pour afficher le menu de l'Éditeur.

Utilisez Haut et Bas de la manette + pour sélectionner un élément du menu.

Utilisez le bouton A pour confirmer votre choix.

Utilisez le bouton B pour revenir à l'écran de la grille de l'Éditeur.

PARAMETRES CARTE

Vous avez la possibilité de choisir le thème des pièces de cette carte, les types d'ennemis, les armes ainsi que la musique d'ambiance. Utilisez Haut et Bas de la manette + pour sélectionner un élément du menu et Gauche et Droite de la manette + pour modifier la sélection. Appuyez sur le bouton B pour revenir au menu de l'Éditeur.

L'option "Editer description" vous permet de saisir une description personnalisée pour donner une idée générale de la carte que vous avez créée (63 caractères au maximum).

APERÇU CARTE

Cette option vous permet de visualiser votre carte dans l'un des 6 modes de jeu, mais il se peut que certains ne soient pas compatibles avec votre carte si vous n'y avez pas placé les objets nécessaires. L'Éditeur est là pour vous indiquer les éléments manquants. Pour vérifier quels objets vous manquent, utilisez Haut et Bas de la manette + pour sélectionner un mode de jeu et appuyez sur le bouton A pour lire les informations. Appuyez ensuite sur le bouton A pour fermer la fenêtre et revenir au menu "Aperçu de la carte".

Si vous souhaitez rendre votre carte compatible avec le mode de jeu de votre choix, revenez à l'écran de la grille de l'Éditeur et ajoutez les options manquantes sur votre carte.

Une fois que vous avez accès au mode de jeu de votre choix (sachez que dans tous les cas, votre carte est compatible avec le mode Match à mort), sélectionnez-le, puis appuyez sur le bouton A pour charger votre carte.

ANNULER DERNIER CHANGEMENT

Pour annuler la dernière opération effectuée sur la carte.



CENTRER CARTE

Pour repositionner la vue afin que le centre de la carte s'affiche au centre de l'écran. Le niveau de zoom se positionne par défaut à une distance optimale.

EFFACER CARTE

Pour effacer l'ensemble de la carte. Cette opération nécessite votre confirmation. Attention : si une carte supprimée n'a pas été sauvegardée au préalable, ses données seront définitivement perdues.

PARAMETRES EDITEUR

Ce menu vous permet de passer du mode Néophyte au mode Confirmé.

CHARGER CARTE

Pour charger une carte terminée ou en cours de construction. Assurez-vous auparavant d'avoir inséré la bonne Memory card (carte mémoire) dans un slot.

SAUVEGARDER CARTE

Pour sauvegarder une carte sur une Memory Card (carte mémoire). Si vous avez inséré plus d'une Memory Card (carte mémoire), sélectionnez la Memory Card (carte mémoire) de votre choix avec Haut et Bas de la manette +, puis appuyez sur le bouton A pour confirmer.

S'il s'agit d'une nouvelle carte, sauvegardez-la en tant que "Nouveau fichier". Utilisez Haut et Bas de la manette + pour sélectionner "Nouveau fichier" et appuyez sur le bouton A.

Utilisez le stick directionnel pour sélectionner une lettre et appuyez sur le bouton A pour l'insérer. Donnez à votre carte un nom assez descriptif pour vous souvenir de son contenu.

Après avoir saisi le nom de la carte, sélectionnez "FIN". La carte est alors sauvegardée. Cette opération peut prendre plusieurs secondes au cours desquelles vous ne devez en aucun cas retirer la Memory Card (carte mémoire).

Lorsque la sauvegarde est terminée, vous revenez au menu de l'Editeur.

AIDE

Sélectionnez cette option pour afficher la configuration de votre Manette GameCube™ pour l'Editeur.

QUITTER EDITEUR

Pour quitter l'Editeur et revenir au menu principal. Cette opération nécessite votre confirmation. Si vous souhaitez poursuivre ultérieurement la création de votre carte, n'oubliez pas de la sauvegarder avant de quitter ou toutes ses données seront perdues.



CREDITS

FREE RADICAL DESIGN STAFF

Stephen Ellis
Responsable programmation

David Doak
Concepteur / programmeur

Karl Hilton
Responsable graphismes

Graeme Norgate
Effets sonores et musique

Lee Ray
Graphiste senior

Hasit Zala Senior
Programmeur

James Cunliffe
Responsable animation

Ben Newman
Responsable graphismes personnages

Ezra Allen
Animation

Les Spink
Graphiste personnages

Denis Fabrice
Programmeur

Paul Hanshaw
Programmeur

Joe Moulding
Programmeur

Brad Warren
Graphiste décors

Rob Steptoe
Graphiste décors

Thomas Houghton
Conception des niveaux

VOIX

Barbara Whitehill
Elaine Marsh
Andy Whitehill
Kevin Clarke
Jo Whitehill
Lucy Young
Malika Djellali
Ana Louise Marsh
Jenny Sackin
Ilke Decker
Toni Morgan
Brigitte Juergensen
Imme Dahlberg
Kevin Ellis
Stewart Graham
Paul Ellis

UN GRAND MERCI A

Gillian Cordall, Jonas Eneroth et chez Sony Computer Entertainment Europe : Alistair Bodin, Zeno Coleco, Paul Holman, Colin Hughes, Mike Kavallierou, Mark Breugelmans, George Bain et à toute l'équipe du contrôle qualité de SCEE.
Free Radical Design remercie le "European Regional Development Fund" d'EMMI pour son soutien.

EIDOS INTERACTIVE

Michael Souto
Producteur senior

Ed Bainbridge
Producteur exécutif

Steve Didd
Producteur associé

Helen Lawson
Chef de produit

CONTROLE QUALITE

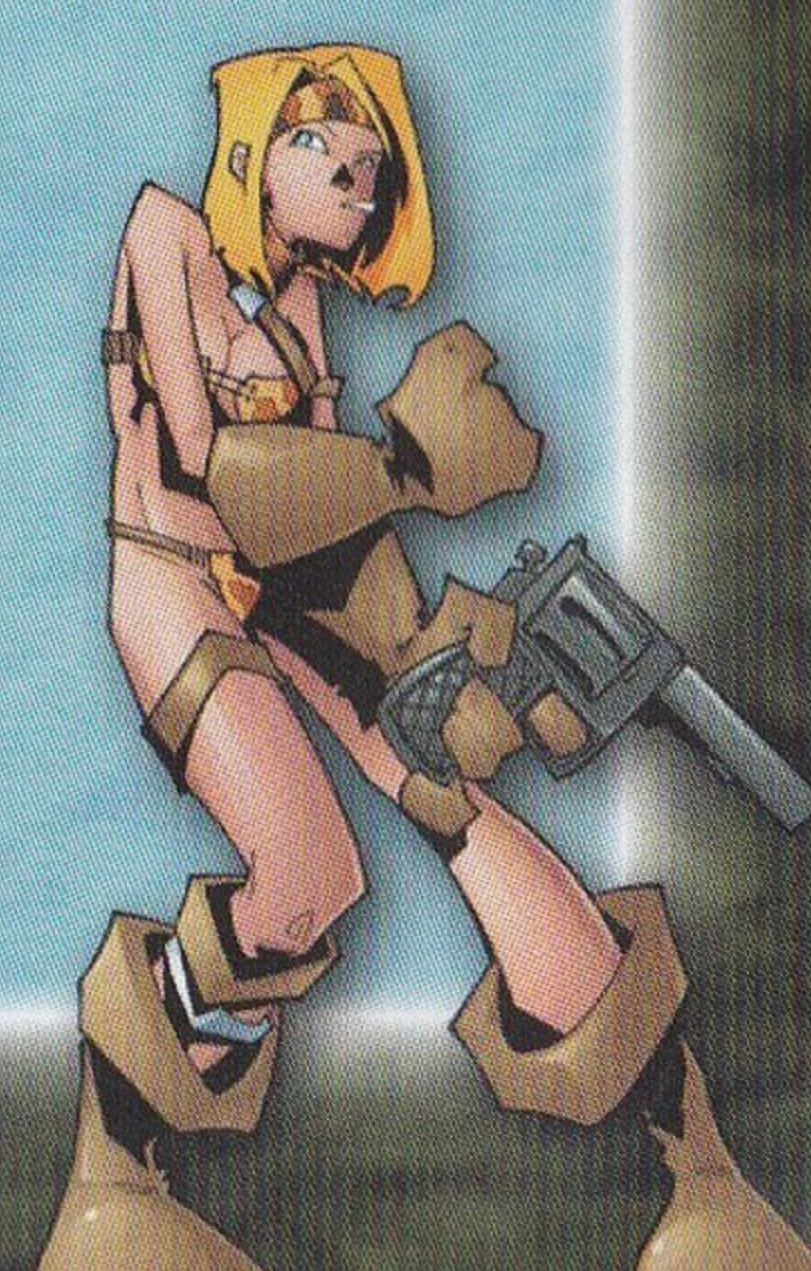
Chris Rowley
Responsable CQ

Ghulam Khan
Assistant responsable CQ

Dave Pettit
Superviseur CQ

COORDINATEURS TEST

Steve Manners
Alex Hood
Derren Toussaint



TECHNICIENS CQ

Joe Neate
Mike Owusu
Darran Gibbons
Anthony Wicker
Keir Edmonds
Kwesi Moodie
Alex Cox
Marc Webb
Liam Hill
Richard Edbury
Marcus Smikle
Pete Closs
Allison Archer
Paul Mulcare
Zuzana Zabkova
Nick Wong
Richard Mills
Sean Carter
Nuruzzaman Ali
Joesph Brant

MARKETING (EUROPE)

Benoit Bohet
Chef de produit (France)
Lars Wittkuhn
Chef de produit (Allemagne)

RELATIONS PUBLIQUES

Steve Starvis
Responsable RP
Mark Allen
Responsable RP
Roxy
Assistant RP

LOCALISATION

Flavia Timiani
Responsable groupe localisation
Emma Timms
Responsable localisation

DEVELOPPEMENT

Jason Walker
Technicien mastering
Phil Spencer
Technicien mastering
David Rose
Responsable
développement
externe

SERVICES CREATIFS

Matt Carter-Johnson
Responsable département création
Amanda Holmes
Coordinateur département création
Andy Cockell
Concepteur senior

MARKETING

Sean Amman
Chef de produit
Matt Gorman
Chef de produit

RELATIONS PUBLIQUES

Kjell Vistad
Spécialiste RP

CONTROLE QUALITE

Carlo Delallana
Assistant testeur senior
Franklin Vasquez
Ingénieur test senior
Tamara Williamson
Testeur
Eruch Adams
Testeur
Gennady Sheyner
Testeur
Jesse Andrews
Testeur
Christine Frazier
Testeur

CQ LOCALISATION

Marco Verneti
Superviseur
Arnaud Messenger
Technicien Lead CQ
Iain Willows
Coordinateur Test CQ

TECHNICIENS CQ

Matthieu Chollet
Mickael Pesquet
Dario Scimone
Antonio Failla
Stefano Citi
Daniel Castro
Joaquin de Prado Garcia
Byung-Joon Samuel Kil
Andreas Gschwari
Mona Spielmann
Henrik Prinz

UN GRAND MERCI A

Ventes EIDOS, Lee Briggs,
Charlotte Osborne

EIDOS INTERACTIVE FRANCE

Benoit Bohet

Chef de produit

Guillaume Mahouin

Responsable localisation

Priscille Demoly

RP

Around The Word

Traduction

EIDOS INTERACTIVE ASSISTANCE TECHNIQUE

Vous avez besoin d'une assistance technique sur un jeu Eidos ?
Vous êtes bloqué, vous cherchez une astuce pour un jeu Eidos ?
Consultez nos fiches techniques, les solutions, ainsi que toutes
les astuces de vos jeux préférés grâce à nos services
d'assistance automatisée :

- Minitel : 3615 EIDOS*
- Serveur vocal au 08 92 68 19 22*
- Site Internet : <http://www.eidos.com>

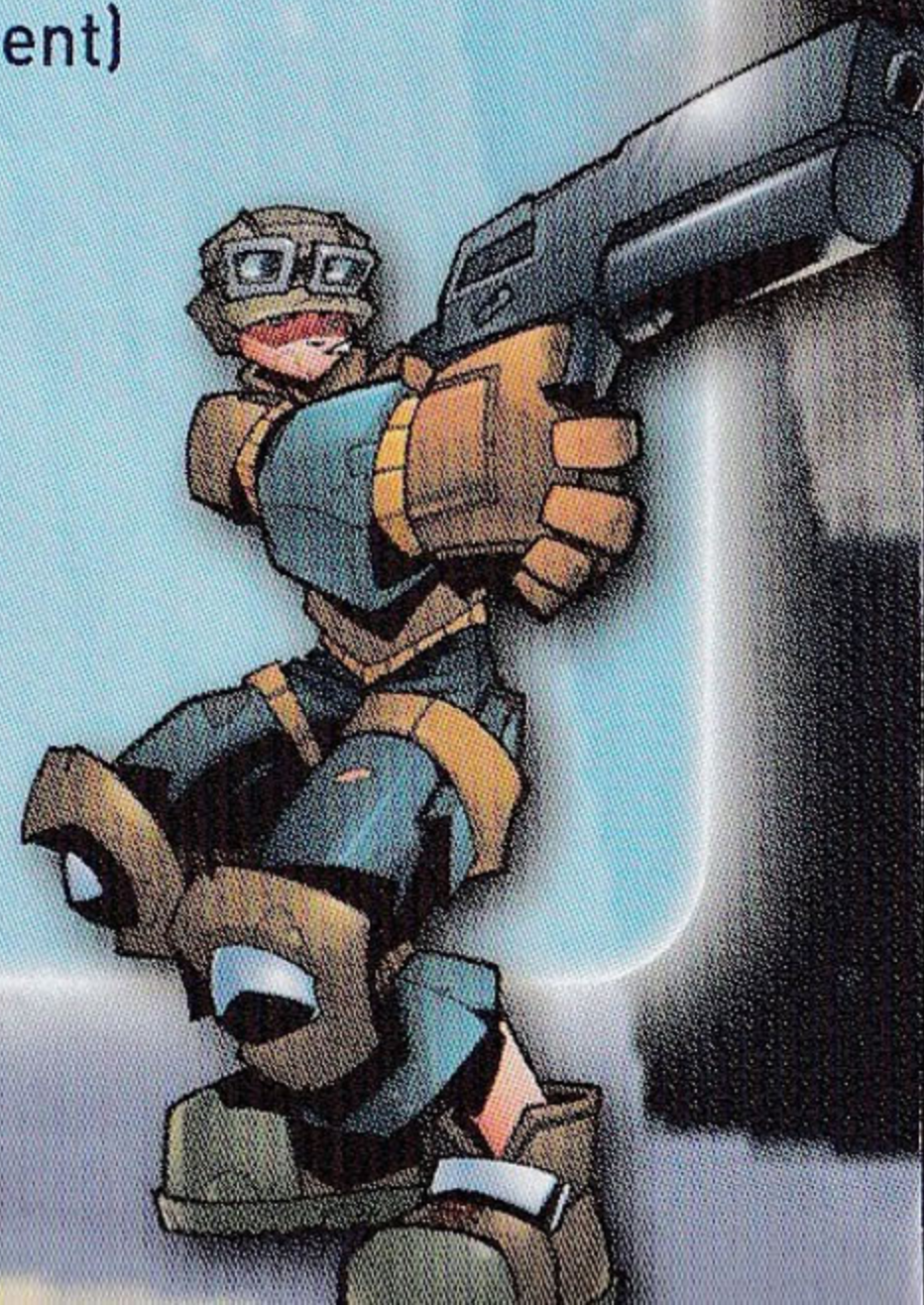
Notez que si vous ne trouvez pas de solution à votre problème,
vous pouvez aussi contacter directement notre

hotline technique au : 08 25 15 00 57

horaires d'ouverture : du lundi au vendredi de 10h à 19h, le
samedi de 10h à 18h

**NOS TECHNICIENS NE POURRONT PAS REPONDRE AUX
QUESTIONS RELATIVES AUX SOLUTIONS OU ASTUCES
CONCERNANT NOS JEUX.**

*0,34 €/min, disponible 24h/24 (France uniquement)



EIDOS INTERACTIVE GARANTIE LIMITEE

Eidos Interactive Ltd se réserve le droit d'apporter des modifications et des améliorations au présent produit à tout moment sans notification. Eidos Interactive Ltd garantit à l'acheteur original du présent produit que le support physique sur lequel le programme du présent produit est enregistré sera exempt de défauts matériels et de fabrication dans des conditions normales d'utilisation pour une période de quatre-vingt dix jours (90) à compter de la date d'achat. L'entière responsabilité de Eidos Interactive Ltd dans le cadre de la garantie limitée définie ci-dessus sera soumise à sa seule décision de réparer ou de remplacer sans frais le produit, à condition que vous le retourniez dans son emballage d'origine au point de vente accompagné d'une photocopie du ticket de caisse. Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut du produit résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins.

CETTE GARANTIE LIMITEE N'AFECTE EN AUCUN CAS VOS DROITS STATUTAIRES. A L'EXCEPTION DE LA GARANTIE LIMITEE DECRITE CI-DESSUS, LE PRESENT PRODUIT EST FOURNI "EN TANT QUE TEL" ET SANS GARANTIE D'AUCUNE SORTE. EIDOS INTERACTIVE LTD REJETTE EN OUTRE, DANS LE CADRE MAXIMUM AUTORISE PAR LA LOI, TOUTE GARANTIE (INCLUANT LES GARANTIES SANS LIMITATION, SOUS-ENTENDUES PAR LA LOI, LES REGLEMENTS, LES COUTUMES OU AUTRE) RELATIVE A LA COMMERCIALISATION, A LA QUALITE SATISFAISANTE, ET/OU A L'ADEQUATION A UN OBJET PARTICULIER CONCERNANT LE PRODUIT. EIDOS INTERACTIVE LTD DECLINE, DANS LE CADRE MAXIMUM AUTORISE PAR LA LOI, TOUTE RESPONSABILITE QUANT AUX DOMMAGES DIRECTS, INDIRECTS, CONSEQUENTIELS, ACCIDENTELS ET/OU DOMMAGES ET INTERETS, DEGATS, COUTS, PLAINTES OU DEPENSES SUBIS OU ENCOURUS PAR VOUS COMME LE RESULTAT DE L'UTILISATION OU DE LA TENTATIVE D'UTILISATION QUE VOUS AVEZ PU FAIRE DU PRESENT PRODUIT. LES CAS D'EXCLUSIONS MENTIONNES CI-DESSUS NE S'APPLIQUENT EN AUCUN CAS A LA RESPONSABILITE RELATIVE A LA NEGLIGENCE POUR DES CAS DE DECES OU DE BLESSURES.



Eidos Interactive UK
Wimbledon Bridge House
1 Hartfield Road
Wimbledon, London
SW19 3RU
England

PTIM2GFR04
PRINTED IN THE UK