



AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran, jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

TABLE DES MATIÈRES

L'HISTOIRE	1	LE JEU	9
Arrière-plan	1	L'écran	9
Prélude à la destruction	1	Messages	10
INSTALLER QUAKE	2	Terminer un niveau	11
Installation	2	Terminer une dimension	11
README.TXT	2	VOTRE NOUVEL ENVIRONNEMENT	12
MANUAL.TXT	2	Armes	12
LES REGLES DE BASE	3	Munitions	14
Le but du jeu	3	Power-ups	15
Niveau de difficulté	3	Les méchants	16
Les épisodes	4	Les dangers et leurs effets	18
Se déplacer	4	MULTI-JOUEURS	19
Trouver des objets	5	Jeu en coopération	19
COMMANDES, MENU ET CONSOLE	7	Combat à mort	20
Commandes clavier	7	Jeu par équipe	20
Le Menu Principal	7	Questions les plus fréquentes	21
La console	8	ASSISTANCE TECHNIQUE	23
Ligne de commande	8	Assistance technique - Options	23
Codes d'accès	8	Problèmes	23

L'HISTOIRE

Arrière-plan Le téléphone vous réveille à 4 heures du matin. A 5h30, vous êtes à la base secrète. Le Commandant vous explique sèchement: "Il s'agit des Portes. Lorsque nous aurons perfectionné ce dispositif, nous pourrons l'utiliser pour transporter hommes et matériel instantanément d'un endroit à l'autre.

"Un ennemi, nom de code Quake, utilise ses propres portes pour envoyer ses escadrons de la mort dans nos bases; leur mission: tuer, voler et kidnapper."

"Le pire est que nous n'avons pas la moindre idée de son origine. Nos experts pensent que Quake n'est pas un terrien, qu'il vient d'une autre dimension. Ils disent que Quake s'apprête à lancer sa véritable armée, quelle qu'elle soit.

"Vous êtes notre meilleur homme. Il s'agit de l'Opération Contre-attaque et vous en êtes responsable. Trouvez Quake, et arrêtez-le... Vous avez tout pouvoir et vous pouvez réquisitionner tout ce dont vous avez besoin. Si les intellos ont vu juste, toutes les vies peuvent être sacrifiées..."

Prélude à la destruction Alors que vous repérez les environs, vous entendez des coups de feu à la base. Bon sang! Ce Quake est un rapide! Il a eu vent de l'Opération Contre-attaque et a décidé de frapper le premier. Vous rejoignez la base au plus vite, mais elle est complètement envahie. Vous êtes probablement le seul survivant. L'Opération Contre-attaque est terminée. Mais pour vous, l'aventure ne fait que commencer.

Vous connaissez la présence d'une porte au cœur de la base. Puisque les tueurs de Quake l'ont utilisée pour leur invasion, cela signifie qu'elle est réglée sur sa dimension. Vous pouvez donc vous en servir pour lui rendre une petite visite. Vous parviendrez peut-être à obtenir un tête-à-tête avec cette saleté. Vous armez votre fusil et vous mettez en route.

INSTALLER QUAKE

Installation

Pour installer Quake, reportez-vous au fichier README.TXT pour connaître la procédure appropriée à votre matériel. Vous devez installer Quake pour pouvoir jouer. Vous ne pouvez pas jouer à partir du CD-ROM.

README.TXT

Une fois que vous avez installé Quake, le fichier README.TXT est disponible dans votre répertoire Quake. Vous y trouverez une liste complète des commandes, paramètres et instructions d'exécution; il est constamment mis à jour avec les nouvelles versions de Quake. Nous vous recommandons fortement de jeter un coup d'œil à ce fichier avant de commencer à jouer.

Vous pouvez même imprimer ce fichier, de façon à l'avoir sous la main lorsque vous jouez.

MANUAL.TXT

Egalement dans votre répertoire, vous trouverez le fichier MANUAL.TXT. C'est la version plus développée du manuel que vous êtes en train de lire.

LES REGLES DE BASE

Le but du jeu



Dans Quake, il y a deux objectifs de base. Le premier est de rester en vie. Le second est de quitter l'endroit où vous vous trouvez. A la fin du premier niveau de chaque épisode, il y a une porte; cela veut dire que vous venez d'entrer dans une autre dimension. Lorsque vous avez terminé une dimension toute entière (de cinq à huit niveaux), vous trouverez une autre porte, qui vous ramènera au début.

Niveau de difficulté

La zone de départ comprend trois couloirs. Le couloir que vous choisissez d'emprunter correspond au niveau de difficulté avec lequel vous jouerez.

Easy (Facile): pour les mioches et leurs grands-mères.

Medium (Moyen): la majorité d'entre vous devrait commencer à jouer à ce niveau.

Hard (Difficile): à id, nous jouons à ce niveau; vous devriez essayer, lorsque vous vous sentirez prêt.

Nightmare (Cauchemar): ce niveau est tellement difficile que l'entrée est cachée pour éviter que les joueurs y pénètrent par accident. Vous êtes prévenu!

Les épisodes

Après les couloirs de niveau, vous vous retrouverez dans une pièce avec quatre sorties. Chaque sortie mène à un complexe militaire différent, à la fin duquel il y a une porte s'ouvrant sur une nouvelle dimension (c'est-à-dire un épisode). Si vous n'avez pas déclaré le produit, vous ne pouvez accéder qu'au premier épisode, La Dimension des Damnés (Dimension of the Doomed). Après avoir déclaré le produit, vous pouvez accéder aux quatre épisodes.

Les autres épisodes sont, dans l'ordre: Au Royaume de la Magie Noire (Realm of Black Magic), Les Enfers (Netherworld), et L'Ancien Monde (The Elder World).

► **CONSEIL:** De l'épisode 1 à l'épisode 4, les dimensions augmentent en difficulté. Nous vous suggérons donc de jouer les épisodes dans l'ordre, pour profiter de Quake au maximum.

Se déplacer

Marcher: Utilisez les touches directionnelles ou la souris. Pour avancer, maintenez la touche Avancer enfoncée (flèche Haut ou bouton central de la souris). Pour tourner à gauche ou à droite, appuyez sur la flèche gauche ou droite, ou faites glisser votre souris dans la direction désirée.

Courir: Maintenez la touche Courir enfoncée (touche Majuscule) pour accélérer.

Sauter: Appuyez sur la barre d'espacement ou la touche Entrée. Vous sauterez plus loin si vous êtes en train d'avancer à ce moment-là et plus haut si vous êtes en train de grimper. Vous atteindrez des endroits que vous pensiez inaccessibles en sautant. Vous pouvez même éviter certaines attaques de cette façon.

Nager: Lorsque vous êtes sous l'eau, tournez-vous vers la direction dans laquelle vous voulez aller et appuyez sur la touche Avancer pour aller dans cette direction. Vous pouvez vous déplacer dans les 3 dimensions. Malheureusement, comme dans la vie réelle, vous risquez de vous perdre sous l'eau. Appuyez sur la touche Sauter (barre d'espacement ou touche Entrée) pour remonter à la surface.

Une fois à la surface, maintenez la touche Sauter enfoncée pour faire du surplace. Pour sortir de l'eau, nagez vers la rive. Puis, appuyez sur la touche Sauter pour vous hisser sur la terre ferme. Si vous êtes dans un puits ou n'avez aucune prise, il se peut que vous n'arriviez pas à grimper hors de l'eau. Il y a toujours une autre sortie, mais il vous faudra peut-être retourner sous l'eau pour la trouver.

Tirer: Appuyez sur la touche Tirer (Ctrl ou bouton gauche de la souris) pour tirer. Maintenez-la enfoncée pour tirer sans interruption.

Utiliser: Quake n'a pas de fonction Utiliser. Pour appuyer sur un bouton ou ouvrir une porte, placez-vous devant, ou, dans certains cas, tirez dessus. Pour utiliser une plate-forme afin de monter, montez dessus. Si une porte refuse de s'ouvrir ou une plate-forme refuse de descendre, vous devrez peut-être faire quelque chose de particulier pour l'activer.

Ramasser un objet: Pour ramasser un objet, une arme, ou un power-up, marchez dessus. Si vous ne pouvez pas ramasser un objet, cela signifie que vous en avez déjà le maximum possible. S'il s'agit de blindage, cela signifie que celui que vous essayez de ramasser est inférieur à celui que vous avez déjà.

Trouver des objets

Boutons et dalles: Pour activer un bouton, touchez-le, et pour activer une dalle, marchez dessus. Si vous voyez un bouton inhabituel à un endroit inaccessible, vous pouvez sûrement lui tirer dessus; alors essayez.

Portes: La plupart des portes s'ouvrent à votre approche. Si une porte ne s'ouvre pas, cherchez un bouton, une dalle ou une clé.

Portes secrètes: Certaines portes sont camouflées. La plupart des portes secrètes s'ouvrent si vous tirez dessus ou les attaquez à la hache. Les autres s'ouvrent grâce à des plaques de pression ou des boutons cachés.

Plates-formes: La plupart des plates-formes ne se déplacent que verticalement; certaines se déplacent à travers des pièces ou des niveaux. Lorsque vous montez sur une plate-forme, elle monte à la hauteur maximum, et ne redescend généralement que lorsque vous en descendez. Certaines plates-formes descendent lorsque vous montez dessus, et d'autres ne fonctionnent que si elles sont activées par un bouton ou une plaque de pression.

Plaques de pression et détecteurs de mouvement: Ce sont des capteurs visibles ou non, qui peuvent ouvrir des portes, déclencher des pièges, alerter les monstres, etc.

Découvrir des secrets: Les secrets sont cachés de nombreuses façons différentes. Il vous faudra peut-être tirer sur un bouton, tuer un monstre, marcher à travers un détecteur de mouvement secret, etc.

Le secret des Secrets: Il y a des indices pour tous les secrets de Quake. Ne perdez pas votre temps à vous acharner sur tous les murs; vous obtiendrez de bien meilleurs résultats (et vous amuserez beaucoup plus) en réfléchissant et en observant. Soyez attentif au moindre détail. Une texture étrange, une lumière filtrant sous un mur, un son bizarre ou n'importe quoi peut s'avérer un indice important. Quelque chose qui vous saute aux yeux n'est peut-être que la décoration... ou peut-être un indice révélateur.

► **CONSEIL:** Lancer une grenade sur un bouton inaccessible ou sur une porte secrète ne l'ouvrira pas, mais si elle explose à proximité, des secrets risquent d'apparaître.

COMMANDES, MENU ET CONSOLE

Commandes clavier

Appuyez sur F1 (touche d'aide) ou sélectionnez l'option Aide à partir du Menu principal pour obtenir une liste des commandes clavier. MANUAL.TXT contient également une liste complète.

► **CONSEIL:** l'aide vous donne les touches par défaut; si vous avez personnalisé votre configuration, elle ne sera plus vraiment exacte.

Le Menu Principal

Appuyez sur la touche Echap pour faire apparaître le Menu Principal. Lorsque vous êtes à ce menu, le jeu est en pause. Le Menu Principal est relativement clair, mais si vous avez des doutes reportez-vous au README.TXT pour avoir toutes les réponses à vos questions.

► **CONSEIL:** Quake sauvegarde la configuration des touches en cours lorsque vous quittez la partie, de façon à ce que la prochaine fois que vous jouerez, vous ayez la même configuration.

La console

Appuyez sur la touche exposant (2) pour faire apparaître la console. Comme pour le Menu Principal, lorsque la console est à l'écran, les parties à un seul joueur sont en pause. Vous pouvez y taper de nombreuses commandes secrètes. Si votre clavier n'a pas de touche exposant (2), le sous-menu Options du Menu Principal possède une option "Go to Console" (Accéder à la console). Le fichier README.TXT contient des commandes de Consoles complexes.

Ligne de commande

Pour les paramètres de ligne de commande spéciaux, reportez-vous au fichier README.TXT.

Codes d'accès

Comme dans nos jeux précédents, nous avons enlevé tous les codes d'accès de Quake.

LE JEU

L'écran

La grande partie en haut de l'écran est votre zone de vue: c'est là que vous voyez monstres et bâtiments. Juste en-dessous, vous pouvez voir la barre d'inventaire, puis la barre de statut. Vous pouvez agrandir la zone de vue (appuyez sur la touche +), jusqu'à ce qu'elle recouvre la barre d'inventaire puis la barre de statut. La touche - vous permet de rétrécir cette zone de vue.

Barre d'inventaire Liste des munitions, armes, power-ups et scores des Combats à mort.

L'arme active est en surbrillance. A côté de chaque arme, vous verrez un nombre: il vous suffit de taper ce nombre pour passer à cette arme. En mode Combat à mort, les quatre meilleurs scores sont affichés, ainsi que la/les couleur(s) des joueurs ayant effectué les meilleurs scores.



Barre de statut: Une partie essentielle de votre écran. Lorsqu'il vous reste très peu de blindage, de points de frappe, ou de munitions, le nombre correspondant devient rouge. C'est un indice, mon grand!

En mode multi-joueurs, si vous appuyez sur TAB, vous verrez apparaître la même chose qu'en mode Un joueur, mais la liste de classement complète apparaîtra sur l'écran de jeu (comme lorsque vous mourrez en mode Combat à mort).

TYPE D'ARMURE

VOTRE VISAGE D'ANGE

TYPE DE MUNITION



POINTS DE BLINDAGE

SANTE

QUANTITE DE MUNITIONS

Barre de score: Maintenez la touche Tab enfoncée pour remplacer la barre de statut par la barre de score. Elle indique la proportion de monstres que vous avez tués, de secrets que vous avez découverts, et le temps écoulé, ainsi que le nom du niveau.

MONSTRES

TEMPS



SECRETS

COMPLEXE DE LA PORTE

VOTRE NOUVEL ENVIRONNEMENT

Armes

Il existe huit "outils de destruction". Chacun d'entre eux a sa place dans le jeu.

Hache: Le dernier recours. Soyez réaliste: allez affronter les horribles vilains de Quake au corps à corps est un signe de démence, tout autant que de sauter en parachute dans la gueule ouverte d'un crocodile.

Fusil: Le fusil de base, inférieur à tous les autres.



Fusil à canon double: Une arme puissante avec trois petits défauts: premièrement, il utilise deux cartouches par coup; deuxièmement, il est lent, et troisièmement, il manque de précision à distance. Mais, en général, une fois que vous aurez mis la main dessus, vous laisserez rouiller votre fusil de base.



Fusil à clous: Une arme à deux coups qui transperce vos ennemis de fléchettes anti-blindage, appelées "clous".



Perforateur: Un super flingue. 4 canons cylindriques qui vous arrosent littéralement de fléchettes! Avantage: les ennemis tombent comme des mouches. Inconvénient: engloutit les munitions à la vitesse grand-V!

à suivre...



Lance-grenades: Envoie des bombes explosives dans les airs. Vous pouvez même faire rebondir une grenade contre un mur ou le sol. Lorsqu'une grenade touche quelqu'un, elle explose. Si vous ratez, elle explose là où elle est tombée quelques secondes plus tard. Bien qu'il m'arrive encore de faire rebondir des grenades droit sur moi, c'est mon arme préférée.



Lance-roquettes: Lorsqu'une grenade doit absolument arriver quelque part dans les plus brefs délais.



Thunderbolt : Essayez-le, vous l'adorerez. C'est à peu près la même technique que pour arroser vos rosiers.

Changer d'arme: Si vous vous servez d'une arme et que vous vous retrouvez à court de munitions, Quake change automatiquement d'arme. Cependant, le jeu ne passera jamais au lance-grenades ou au lance-roquettes, pour des raisons évidentes. Ainsi, si vous tirez comme un petit fou et que vous passez soudain à la hache, cela ne signifie pas que vous êtes à court de tous les types de munitions; il vous reste peut-être des grenades. Mais dans Quake, c'est vous qui devez faire la manœuvre pour utiliser des explosifs aussi dangereux.

► **CONSEIL:** Si vous tirez sous l'eau avec le Thunderbolt, il décharge toutes ses piles dans une gigantesque explosion dont vous êtes le centre. N'essayez pas ça chez vous!

Munitions

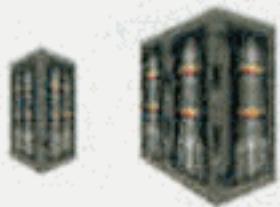
Il y a quatre types de munitions. Vous trouverez chaque munition en petites ou grosses boîtes. Les grosses boîtes contiennent deux fois plus de munitions que les petites.



Cartouches: Pour les fusils et les fusils à canon double. Une petite boîte en contient 20.



Fléchettes: Pour les fusils à clous et les perforateurs. Une petite boîte en contient 25.



Grenades: Pour les lance-grenades et les lance-roquettes. Une petite boîte en contient 5.



Piles: Pour le Thunderbolt. Une petite pile contient 6 charges, et dure un peu plus d'une seconde.

Power-ups

Tous les power-ups, sauf le blindage, s'épuisent après un moment. Alors profitez-en tant que vous le pouvez.



Blindage: Il en existe trois sortes: vert, jaune, et rouge, du plus faible au plus puissant.



Super Santé: Vous donne 100 points de frappe supplémentaires. Après un moment, vous commencerez à perdre tous les points de frappe supplémentaires.



Bio-Combinaison: Vous permet de respirer sous l'eau et de nager à travers la vase sans danger. Ne protège pas de la lave.



Cercle d'Ombres: Vous rend pratiquement invisible. On ne peut voir que vos yeux. Les monstres ne détectent pas votre présence, à moins que vous ne fassiez quelque chose de stupide.



Pentacle de Protection: Vous rend invulnérable.



Dégâts Puissance 4: Super amélioration! Maintenant, vous faites quatre fois plus mal!

► **CONSEIL:** Si les Dégâts Puissance 4 sont activés, faites attention lorsque vous utilisez le lance-roquettes ou le lance-grenades: leurs tirs sont quatre fois plus mortels pour vos adversaires, mais aussi pour vous.

Les méchants

Les créatures de Quake sont de vrais durs à cuire, mais vous avez la puissance de feu nécessaire pour vous défouler sur eux. Bonne chasse!



Rottweiler: Sale chien! Fais le mort! Boum! Boum! Youpi! Il est mignon, le toutou!

Grognon: Des sales types avec des sondes insérées dans leur système nerveux, pour qu'ils prennent leur pied à chaque fois qu'ils tuent quelqu'un. En gros, des tueurs en série faits sur mesure. Ils sont faciles à éliminer et ils transportent des cartouches de fusil! C'est Noël à chaque fois que vous en tuez un!



Enforcer (Version déclarée uniquement): Grognon, puissance 2. Les plus costauds reçoivent un blindage de combat et un blaster intégré.



Chevalier: De la viande en boîte. Eventrez-les pour voir s'ils sont encore frais.



Chevalier de la Mort (Version déclarée uniquement): Cette viande en boîte a plutôt tendance à vous éventrer.

Poissons rouges (Version déclarée uniquement): Répugnantes petites créatures qui vous cherchent, mais ne tiennent pas le coup.



à suivre...

Zombie: Personne ne peut tuer ce qui n'est pas vivant. Mais vous pouvez en faire de la chair à pâté.



Scrag: Ils flottent comme des papillons mais piquent comme des guêpes. Lroids à faire peur. Ils ne sont pas très coriaces, mais ils aiment vous tendre des pièges.

Ogre: Qui y-a-t-il de pire qu'un monstre cannibale de 3 mètres? Un monstre cannibale de 3 mètres avec une tronçonneuse et un sac de grenades.



Embryon (Version déclarée uniquement): Une espèce de masse rebondissante; il est tout aussi dangereux de lui tirer dessus que de l'ignorer.

Démon: En gros, des scies circulaires organiques, avec une puissance de feu dévastatrice!



Vore (Version déclarée uniquement): Une espèce d'araignée hybride monstrueuse. Attention aux capsules d'énergie qu'elle lance.



Trainard: Même les autres monstres en ont peur, alors méfiez-vous. Il ne craint pas les explosions. Bonne chance.

► **CONSEIL:** Certaines armes sont plus efficaces que d'autres contre certains monstres. Si un nouveau monstre a l'air d'un vrai coriace, changez d'arme.

Les dangers et leurs effets



Explosions: Il y a des conteneurs radioactifs dans certaines bases militaires. Si vous tirez dessus, ils explosent violemment, alors faites attention et ne vous tenez pas trop près lors d'un combat.

Vos grenades et roquettes causent également des explosions, et si vous vous trouvez trop près, vous risquez d'en pârir.

Eau: Relativement inoffensive tant que vous ne restez pas immergé trop longtemps: sinon, attention à la noyade! Pour éviter cela, remontez à la surface de temps en temps.

Vase: Cause des dégâts instantanés et durables. Evitez-la sauf si vous avez vraiment une bonne raison.

Lave: Si vous êtes rapide et si la lave est peu profonde, vous vous en sortirez peut-être avant de frire, mais n'y comptez pas trop!

Pièges: Quake regorge de différents pièges. Ne soyez pas parano, il n'y en a pas tant que ça, mais souvenez-vous seulement qu'ils existent. Nous ne pouvons pas vous décrire tous les pièges car ils sont trop nombreux: monstres cachés, tirs de fléchettes, éboulements, trappes, etc.

Téléporteurs: Ils ont une apparence unique et émettent un son bien particulier. Lorsque vous montez dans un téléporteur, vous vous retrouvez instantanément dans un autre téléporteur ou sur une plaque de téléportation. Si vous vous téléportez sur quelqu'un, il ou elle meurt sur le coup.

► **CONSEIL:** Les monstres sont assez intelligents pour ne pas activer leurs propres pièges, mais si vous les activez, ils se laisseront peut-être piéger.

MULTI-JOUEURS

Quake est encore plus amusant si vous jouez à plusieurs.

En mode Multi-joueurs, lorsque vous utilisez la console ou le Menu Principal, le jeu n'est pas interrompu. Les monstres et les joueurs irresponsables sont libres de vous tirer dessus et votre seul recours est de vous venger.

C'est ici que la fonction Parler s'avère utile. Lorsque vous parlez, le message apparaît en haut de l'écran de tous les joueurs, précédé du nom de l'intervenant.

Pour configurer, lancer ou vous joindre à une partie Multi-joueurs, utilisez l'option Multi-joueurs du Menu Principal. Le fichier README.TXT contient des informations qui pourront vous être utiles si votre réseau ou modem nécessite une configuration particulière.

Jeu en coopération (Cooperative)

Dans un jeu en coopération, vous et vos amis unissez vos efforts pour terminer le niveau. Lorsqu'une personne quitte le niveau, tous les autres joueurs le quittent aussi, où qu'ils soient. Dans un jeu en coopération, si vous vous faites tuer, vous réapparaissez dans la zone de départ et vous devez rattraper vos copains. Utilisez la fonction Parler (Talk) pour savoir où ils sont. Reportez-vous aux options Multi-joueurs du Menu Principal pour de plus amples informations.

Combat à mort (Deathmatch)

Dans un combat à mort, il s'agit d'un combat acharné et sans pitié. Il n'y a pas de monstres et lorsque vous vous faites tuer, vous réapparaîtrez n'importe où. Si vous ramassez un objet, il réapparaît après un petit moment. (Certains objets réapparaissent plus vite que d'autres.) A chaque fois que vous tuez quelqu'un, votre nombre de tués augmente de 1. C'est la personne avec le plus de tués à son actif qui gagne, alors défoncez-vous!

Si vous vous tuez, que ce soit intentionnellement ou par accident, votre nombre de tués diminue de 1. Cela est vrai si vous vous noyez, vous faites écraser, etc. Reportez-vous aux options Multi-joueurs du Menu Principal pour de plus amples informations.

Jeu par équipe (Team Games)

Le jeu par équipe est une combinaison du jeu en coopération et du combat à mort. Chaque équipe choisit un "uniforme" (une couleur) que tous les membres de cette équipe porteront. C'est l'équipe avec le nombre de tués le plus élevé qui gagne. Reportez-vous au fichier MANUAL.TXT ou au Menu Principal pour de plus amples détails.

► **CONSEIL:** Si l'option Tirs amis neutralisés (No Friendly Fire) est sélectionnée dans Règles des couleurs du jeu par équipe (Team Color Rules), vos armes ne blesseront pas les joueurs qui portent un pantalon de la même couleur que le vôtre (Vos chemises peuvent être de couleurs différentes). Vos tirs usent leur blindage, et vos grenades et roquettes VOUS endommagent, mais pas eux.

QUESTIONS LES PLUS FRÉQUENTES

Q: *Je suis coincé. Comment puis-je finir le niveau?*

R: Explorez et cherchez un endroit où vous n'avez pas encore été. Parfois, vous devez tuer un monstre bien particulier pour pouvoir continuer, alors le plus simple est de tous les exterminer!

Q: *Comment puis-je trouver tous les secrets?*

R: Aucune importance. Vous n'avez pas besoin de trouver un secret pour finir un niveau. De plus, certains secrets sont difficiles à trouver parce que nous en avons décidé ainsi.

Q: *J'ai tué tous les monstres du niveau, mais mon score de monstres abattus est inférieur à 100%. Où se cachent-ils?*

R: Certains monstres se cachent à l'intérieur des secrets ou apparaissent lorsque vous découvrez un secret. Vous ne pourrez tuer ces monstres que lorsque vous découvrirez leurs secrets. De plus, certains monstres errent sous l'eau. Bonne pêche!

Q: *N'êtes-vous pas gênés par le fait que Quake laisse entendre que tout problème peut être résolu par des abus de force meurtrière?*

R: Non.

Q: *J'ai vu deux monstres se battre entre eux. Est-ce que j'ai rêvé?*

R: Probablement pas. Certains monstres se détestent les uns les autres, presque autant qu'ils vous détestent. Vous pouvez en tirer parti (à vous de décider comment).

Q: *Comment éviter d'avoir la nausée en jouant à Quake?*

R: Si vous êtes l'un des malchanceux affectés par ce problème, nous avons le regret de vous annoncer qu'il ne semble pas y avoir de solution miracle. Essayez de vous asseoir plus près de l'écran, ou plus loin. Réduisez l'éclairage de la pièce ou au contraire, allumez toutes les lumières. Ajustez la luminosité de l'écran. Faites une pause toutes les heures et reposez vos yeux. Vous devriez parvenir à résoudre votre problème en suivant l'un ou plusieurs de ces conseils.

Q: *Etes-vous des adorateurs de Satan?*

R: Non.

ASSISTANCE TECHNIQUE

Les informations contenues dans ce document peuvent changer à tout moment. Consultez le site Web d'id software à www.idsoftware.com; vous y trouverez toutes les mises à jour.

Assistance technique - Options

L'assistance technique d'id Software est payante, mais nous faisons de notre mieux pour que nos prix soient le plus bas possible. Comme les prix dépendent du volume des lignes d'assistance, nos prix pour l'assistance technique directe changent de temps en temps. Consultez les fichiers MANUAL.TXT et README.TXT pour plus de précisions.

Problèmes

Si vous n'êtes pas satisfait de nos services, envoyez-nous un e-mail à 911@idsoftware.com. N'hésitez pas non plus à nous contacter pour nous faire partager votre enthousiasme à propos de ce jeu. N'oubliez pas de nous donner vos nom complet, adresse, numéro de téléphone, ainsi qu'une description du problème rencontré ou les informations que vous voulez nous faire parvenir.

Assistance technique

Si vos disquettes s'avéraient défectueuses, vous devez nous renvoyer les disquettes SEULEMENT, sans l'emballage. Accompagnez les disquettes d'une lettre décrivant le défaut, joignez-y vos nom et adresse et envoyez le tout à:

GT Interactive Software (Europe) Ltd, Willow Grange, Church Road, Watford, Herts, WD1 3QA, United Kingdom.

Nous essaierons de remplacer ces disquettes dans les 28 jours suivant leur réception.

Si vous rencontrez des problèmes techniques, écrivez-nous à l'adresse ci-dessus ouappelez notre soutien technique, de 9h à 18h (heure continentale), du lundi au vendredi. Lorsque vous nousappelez, tenez-vous près de votre ordinateur; vous pouvez à la rigueur rassembler toutes les informations concernant la configuration de votre ordinateur ainsi que les problèmes rencontrés.

REMARQUE: NOTRE SERVICE DE SOUTIEN TECHNIQUE SE TROUVE EN ANGLETERRE. Clients francophonesappelez le 19 1923 209148.

Quake™ © id Software, Inc. Tous droits réservés. Toutes les marques sont la propriété de leurs compagnies respectives. Pour plus d'informations sur les problèmes juridiques liés à la possession et l'utilisation de Quake, veuillez consulter les fichiers LICINFO.TXT et ORDER.TXT. Le logo NIN est une marque déposée sous licence de Nothing Interactive, Inc. Tous droits réservés.

id SOFTWARE IS

programming

john cormack, michael abrash, john cash

design

john romero, sandy petersen, american mcgee, tim willis

art

adrian cormack, kevin cloud

biz

jay wilbur, mike wilson, donna jackson

projects & support

shown green, barrett alexander

SPECIAL THANKS TO

trent reznor and nine inch nails for sound effects and music

dave taylor for original sound code and noise ports



QUAKE™ ©1996 ID Software Inc. All rights reserved. id™ and the id logo™ are trademarks of ID Software Inc.

GT™ and the GT logo™ are trademarks of GT Interactive Software Corp. The Old Grammar School,
248 Marylebone Road, London NW1 6JT. All trademarks are the property of their respective companies.

<http://www.idsoftware.com> • <http://www.gtinteractive.com>

Téléchargé sur
Le Vieux Manuel

[Http://www.abandonware-manuels.org](http://www.abandonware-manuels.org)