

War Gods (Traduction)

EMULATION64.FR

WAR GODS™

True 3D Fighting Environment!

Traduit en Français par BFrancois

<http://www.emulation64.fr>

 MIDWAY

INSTRUCTION BOOKLET

NINTENDO⁶⁴



Emulation64.fr

NINTENDO⁶⁴

TABLE DES MATIERES

PREPARATION	3
LE STICK ANALOGIQUE	4
COMMANDES PAR DEFAUT	5
ATTAQUES STANDARD	6
OPTIONS DE JEU	7
CONFIGURATION DES COMMANDES	8
SELECTION DES PERSONNAGES	9
L'ARENE	10
LES WARGODS (DIEUX DE LA GUERRE)	11



PREPARATION

- Vérifier que votre console Nintendo 64 est éteinte.
- Insérer la cartouche de jeu dans le slot prévu à cet effet. Appuyez fermement sur la cartouche pour bien enfoncer le jeu dans le slot.
- Allumez la console (ne pas toucher au stick analogique au démarrage).
- Appuyez ensuite sur le bouton Start pour passer l'introduction du jeu et afficher le Menu Principal.

Attention : Ne jamais essayer d'insérer ou d'enlever la cartouche de Jeu lorsque la console est allumée !



LE STICK ANALOGIQUE

La manette Nintendo 64 a un stick qui utilise un système analogique qui lit les angles et la direction de ses mouvements.

Cela permet un contrôle plus précis qui n'est pas possible avec la croix directionnelle.

Lorsque vous allumez la console, ne touchez pas au stick analogique et laissez-le dans sa position neutre.



Si vous orientez le stick analogique vers une direction lorsque vous allumez la console, cette position sera considérée comme neutre. Cela causera des problèmes de direction dans le jeu.

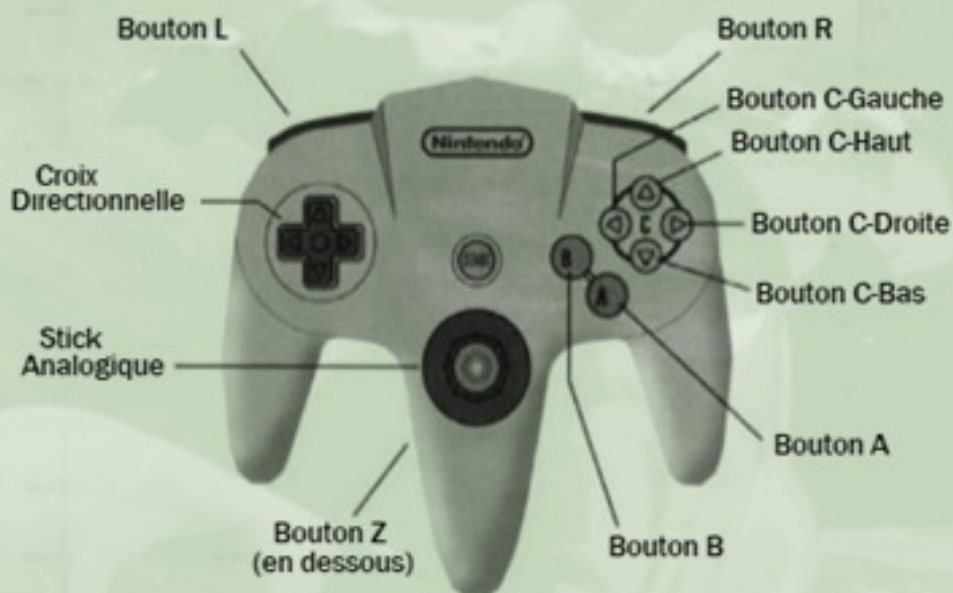


Pour réinitialiser la position neutre du stick analogique une fois le jeu lancé, appuyez sur le bouton Start tout en maintenant les boutons L et R enfoncés.

Le stick analogique est un instrument de précision, faites en sorte de ne pas y renverser de liquide ou d'y placer des objets étrangers.

COMMANDES PAR DEFAUT

Avant de commencer à jouer, il est conseillé de se familiariser avec la manette Nintendo 64.



Dans les Menus

Utiliser la Croix Directionnelle (Haut, Bas, Gauche, Droite) pour mettre en surbrillance l'option choisie.
Appuyez ensuite sur le Bouton A pour valider.

ATTAQUES STANDARD**Commandes par Défaut**

Croix Directionnelle / Stick Analogique : Déplacer le personnage.

Bouton L : Bouton 3D.

Bouton R : Se protéger.

Bouton Z : Bouton 3D.

Bouton A : Coup de poing normal.

Bouton B : Coup de poing puissant.

Bouton C-Droite : Coup de pied normal.

Bouton C-Haut : Coup de pied puissant.

Bouton C-Gauche : Se protéger.

Bouton C-Bas : Bouton 3D.

Uppercut : D + HP.

Fauchage : B + LK.

Coup de pied circulaire : B + HK.

Projection : F + LP.

Protection : BL, BL.

Roulade sur le côté : B + BL (quand vous êtes à terre).

Attaquer en se relevant : F + HP + LP (pendant que vous vous relevez).

Courir : F, [F].

Attaque au sol : U + HP (quand l'adversaire est à terre).

Saut 3D : [3D + BL], Haut ou Bas.

Marche 3D : [3D], Haut, Haut ou Bas.

Glissade 3D : [3D], Haut, Haut ou Bas, Bas.

● **Index :**

B = Arrière.

D = Bas.

F = Avant.

U = Haut.

DB = Arrière, Bas.

DF = Avant, Bas.

UF = Avant, Haut.

UB = Arrière, Haut.

HP = Coup de poing puissant.

LP = Coup de poing normal.

BL = Se protéger.

HK = Coup de pied puissant.

LK = Coup de pied normal.

3D = Bouton 3D.

[] = Maintenir le(s) bouton(s) enfoncé(s).

+ = Appuyer en même temps.

OPTIONS DE JEU



Ce menu vous permet de modifier les options du jeu. Appuyez sur Haut/Bas avec la Croix Directionnelle afin de mettre en surbrillance un paramètre, puis appuyez sur Gauche/Droite pour modifier sa valeur.

Voici les options que vous pouvez modifier :

Difficulté (Difficulty)

Choisissez la difficulté du jeu en fonction de votre niveau. Sélectionnez une valeur allant de Très facile (Very Easy) à Très difficile (Very Hard).

Crédits (Continues)

Le nombre de crédits (Continues) que vous sélectionnez détermine le nombre de fois vous pouvez recommencer un match après une défaite. Vous pouvez choisir une valeur entre 0 et 5.

Volume

Vous pouvez choisir le volume de la musique et des effets sonores (SFX). Le niveau du volume est représenté par des barres.

OPTIONS DE JEU

Configuration des Commandes (Controller Configure)



Vous pouvez modifier les commandes comme vous le souhaitez. Appuyez sur Haut/Bas pour sélectionner la commande que vous souhaitez modifier, puis appuyez sur Gauche/Droite pour faire défiler les actions disponibles. Lorsque vous avez terminé les modifications, appuyez sur le Bouton Start pour valider les changements et retourner au Menu Options.

Fatalités (Fatalities)

Vous pouvez activer ou désactiver les fatalités (ON/OFF).

Quitter (Exit)

Lorsque vous avez terminé les modifications dans le Menu Options de jeu, sélectionnez "Exit" pour valider les changements et retourner au Menu Principal.

SELECTION DES PERSONNAGES



Appuyez sur Haut/Bas/Gauche/Droite sur la Croix Directionnelle pour mettre en surbrillance l'un des 10 personnages jouables du jeu. Le personnage en surbrillance apparaît à gauche (Joueur 1) ou à droite (Joueur 2) de l'écran. Appuyez ensuite sur le Bouton A pour choisir le personnage.

Remarque :

Cet écran réapparaîtra si vous perdez un match et utilisez un crédit. Vous pourrez alors choisir un autre personnage et recommencer le combat.

L'ARENE



L'écran du jeu affiche le nom de chaque combattant et les jauges de dégâts.

Le temps restant est affiché entre les deux jauges.

Jauges de dégâts

Lors d'un combat, votre jauge de dégâts diminue quand vous subissez des dégâts.

Lorsque votre état deviendra critique, une voix indiquera "Danger". C'est le moment d'éviter les coups de poing de vos adversaires et de contre-attaquer, ou de les repousser.

Lorsque votre compteur est complètement rouge, vous avez perdu. En cas d'égalité, il y aura une "Mort Subite".

Victoires

Lorsque vous gagnez un combat, un marqueur s'affiche sous la jauge de dégâts.

Le premier joueur à obtenir 2 marqueurs remporte le combat.

Dégâts Combo

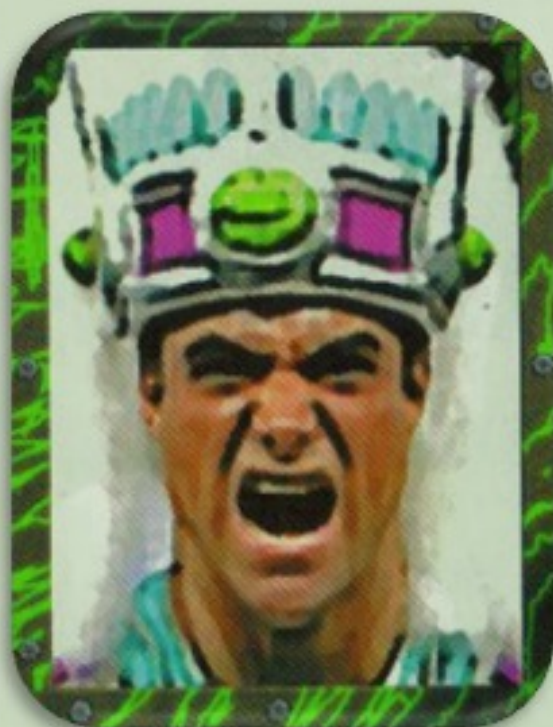
Les combattants peuvent infliger de lourds dégâts avec plusieurs combos de coups de poing.

Lorsque vous réalisez un beau combo, le pourcentage de dégâts apparaît brièvement à l'écran.

Il indique le nombre de coups donnés et le pourcentage de dégâts infligés.

LES WARGODS

Ahau Kin



Dans une vision, Ahau Kin, un grand prêtre maléfique, apprit qu'un pouvoir incalculable se trouvait au fond du puits sacrificiel de sa tribu.

Un par un, il envoya ses esclaves à la mort, pour récupérer la Pierre Magique.

Finalement, il plongea dans les profondeurs du puits et récupéra la Pierre.

Fou de pouvoir, il vaincra quiconque voudra le lui prendre.

LES WARGODS

Anubis



Alors qu'il cherchait un trésor perdu dans la Vallée des Rois, un voleur de tombes a découvert une chambre funéraire cachée.

Le voleur a tenté de voler ses trésors, ignorant qu'une Pierre Magique avait été placée dans la chambre pour détruire quiconque entrait.

Son corps a été détruit par la Pierre Magique, mais son âme est maudite pour revenir en tant qu'Anubis.

LES WARGODS

CY-5



Le pouvoir de la Pierre Magique est intemporel.

En l'an 2096, les scientifiques planteront cette Pierre dans CY-5, un cyborg avancé, ignorant qu'elle a un pouvoir vital.

CY-5 tuera les scientifiques. Il conclura que plus de Pierres Magiques sont nécessaires pour une plus grande conscience humaine.

CY-5 se battra de manière impitoyable et systématique pour atteindre son objectif.

LES WARGODS

Kabuki Jo



Un samouraï médiéval redouté a découvert une Pierre Magique à la veille d'une grande bataille.

Submergé par sa puissance, il massacra ses hommes dans une rage de feu et de fureur.

Humilié par la destruction qu'il avait causée, il est devenu Kabuli Jo, un paria déterminé à maîtriser le pouvoir qui le consume.

LES WARGODS

Maximus



Maximus, un puissant gladiateur, s'est battu pour divertir ses maîtres.

Lors d'une grande fête célébrant la Pierre Magique, il s'est battu pour déterminer quel maître la posséderait.

Il tua son adversaire, mais massacra également ses maîtres.
Il a pris la Pierre et s'est échappé.

Consumé par son pouvoir, il se bat pour tous ceux qui ont été réduits en esclavage.

LES WARGODS

Pagan



Des manuscrits anciens ont révélé l'emplacement de la Pierre Magique à Pagan, une maîtresse des arts noirs.

Elle est arrivée aux ruines d'une cathédrale où la Pierre était autrefois vénérée. Pagan invoqua la Pierre cachée en récitant les incantations du manuscrit.

La Pierre augmenta sa soif de pouvoir et de destruction. Elle détruira tous ceux qui se dresseront sur son chemin.

LES WARGODS

Tak



Il y a des milliers d'années, un royaume vénérait la Pierre Magique comme un dieu.

Un royaume rival a déclaré la guerre pour capturer cette Pierre. Devant la défaite, le roi la cacha dans une idole de pierre.

L'idole a pris vie sous le nom de Tak, vengeur d'une civilisation perdue.

LES WARGODS

Voodoo



Dans un village des Caraïbes, un sorcier a asservi son peuple avec de la magie noire et des sorts arcaniques.

Une nuit, en désespoir de cause, les villageois ont capturé le sorcier et l'ont brûlé vif.

Ils ont jeté son corps dans un marais interdit, ignorant qu'il cachait un gisement de Pierres Magiques.

L'énergie de la Pierre a ramené son corps à la vie en tant que Voodoo, dieu des morts-vivants.

LES WARGODS

Vallah



Vallah, une princesse guerrière, a du arrêter de se battre lors d'une grande tempête de glace.

S'abritant dans une grotte voisine, elle a vu une lumière verte brillante piégée à l'intérieur d'un mur de glace translucide.

Frappant la glace, son épée est finalement entrée en contact avec une Pierre Magique.

Vallah a été transformée en déesse viking et règne sur le royaume de glace.

LES WARGODS

Warhead



Les responsables gouvernementaux craignaient qu'une expérience visant à fusionner des armes nucléaires avec la Pierre Magique tourne mal. Ils ont envoyé leur chef pour enquêter.

Lorsqu'il arriva au centre de recherche, le bâtiment explosa, recouvrant son corps de fragments de Pierre.

Le soldat a été transformé en Warhead, un combattant surhumain.