

Dreamcast™



Dreamcast

SEGA™

800-54103-92



Space Channel 5

Merci d'avoir acheté Space Channel 5. Ce logiciel fonctionne exclusivement sur la console Dreamcast. Veuillez lire attentivement le manuel d'instructions avant de commencer à jouer.

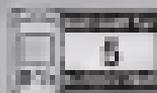


Space Channel 5

Sommaire

<i>L'histoire et les personnages</i>	<i>34</i>
<i>Commandes</i>	<i>38</i>
<i>Dancez / Tirez !</i>	<i>40</i>
<i>Démarrage</i>	<i>45</i>

Space Channel 5 fonctionne avec des cartes mémoire. Merci d'acheter vos cartes séparément. Les fichiers des parties enregistrées occupent 5 blocs. Réinsérer souvent la console (bouton POWER sur CD) au moins 1 jour. Une carte mémoire est re-démarrée, passe le menu ou un état particulier pendant l'enregistrement ou le chargement d'une partie.





L'histoire et les personnages

Nous sommes au XXIV^e siècle. La Terre traverse une crise sans précédent.

Les Moroliens ont décidé d'envahir la planète. Ces aliens possèdent une arme aussi redoutable que mystérieuse : les innocentes victimes frappés par son rayon sont prisés d'une incontrôlable envie de danser, devenant prisonnières de rythmes instabiles. Bien entendu, leur offensive a déclenché le panique générale.

C'est Space Channel 5, petite chaîne de très faible audience, qui a révisé ce scoop. Saïsissant l'occasion d'accroître son audimat, Fasa a dépêché Glala, la seule reporter encore indemne, pour aller enquêter sur place.

L'émission commence sur les lieux du premier incident : Spaceport 9

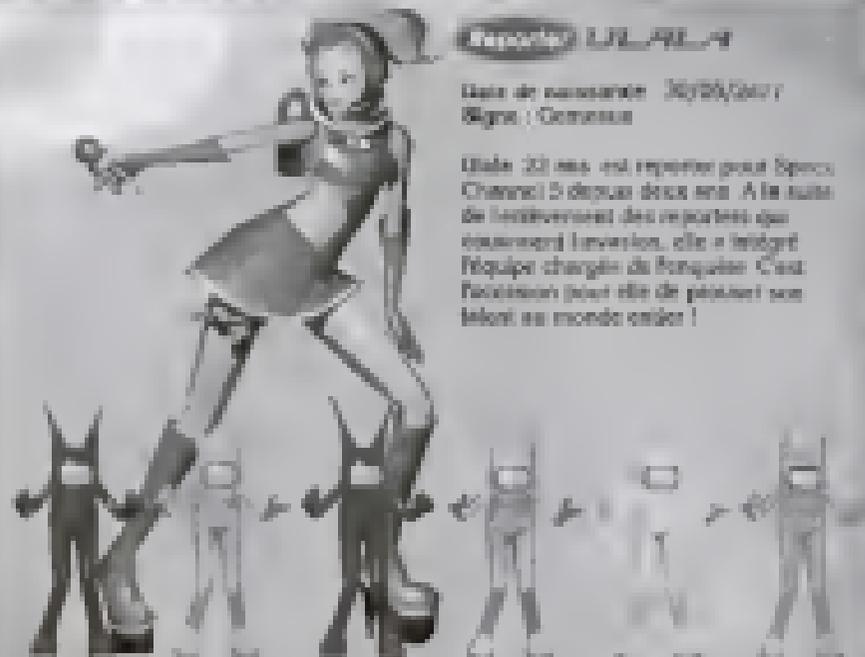
Glala doit reproduire les pas de danse des Moroliens. En haut ! En bas ! A droite ! A gauche ! Tirer ! Tirer ! Tirer !

Tous nos espoirs de vaincre les Moroliens et de libérer les humains de leur joug musical reposent entièrement sur elle. Le sort de la Terre est entre ses mains !

Reporter **ULALA**

Date de naissance : 30/04/2017
Signe : Gémeaux

Ulala 23 ans, est reporter pour Specs Channel 5 depuis deux ans. À la suite de l'investissement des reporters qui couvrent l'actualité, elle a rejoint l'équipe chargée de fouiller. C'est l'occasion pour elle de présenter son talent au monde entier !



Abon **LES MORDOLIENS**

Les Mordoliens sont des personnes qui vivent dans les zones les plus dangereuses de la planète. Leur talent, ils parviennent à survivre en devenant intelligents ! Très curieux et doués d'une grande intelligence, ils se réunissent en équipes lorsqu'ils travaillent en équipe.

Reporter **FELIX**

Date de naissance : 21/04/2014
Signe : Vierge

Age de 35 ans, le directeur de l'équipe d'investigation est quelqu'un de plutôt décontracté. Cependant, il se trouve depuis quelques temps sous la pression de ses supérieurs qui font poliment charge d'augmenter le taux d'audience de la chaîne. Son amour n'en souffre considérablement affectée, ce qui ne risque pas de changer le moral de son équipe.

Abon **MORDOLINA**

Charge d'attirer les visiteurs de l'équipe de passagers de luxe, ce rôle est basé à l'origine sur un groupe d'acteurs. Attention à ne pas être sur les nerfs en l'attaquant !



Reporter **PUDDING**

Date de naissance : 17/04/2018
Signe : Vierge

Pudding 15 ans, travaille dans le journalisme pour Channel 42. Elle a comme spécialité de faire des reportages très mal écrits, ce qui ne l'aide pas à gagner de l'argent.



Spice Channel 5 se joue 1 an seul joueur. Connectez une manette Dreamcast au port de commande A avant de mettre le console sous tension. Vous pouvez à tout moment revenir à l'écran de titre en appuyant simultanément sur les boutons **X**, **Y**, **Z** et **Start** de la manette Dreamcast.

Lors de la mise sous tension de la console, ne touchez pas au stick analogique ni aux boutons analogiques G et D. Cela risque d'entraîner le processus d'initialisation de la console, et de provoquer des dysfonctionnements.

MANETTE DREAMCAST

STICK ANALOGIQUE

BOUCLES DE
DIRECTIONNELLES
SELECTIONNES

BOUCLE
DIRECTIONNELLE X

BOUCLE Y

BOUCLE Z

BOUCLE X

BOUCLE Y

BOUCLE Z

START

BOUCLE X

BOUCLE Y

BOUCLE Z

BOUCLE
DIRECTIONNELLE X

BOUCLE
DIRECTIONNELLE Y

VIBRATION PACK™

(vendu séparément)

Spice Channel 5 est compatible avec le Vibration Pack (vendu séparément). Insérez le Vibration Pack dans le port d'extension 2 de la manette Dreamcast.



COMMANDES DE BASE

Elles sont très simples ! Ce n'est qu'une question de rythme et de synchronisation. Pour plus d'informations, consultez la page 48.

BOUCLE B LASER

START (SAUVEZ LES HUMANES)

BOUCLE Z

Attention, avec ce laser, D-1 ! Possible pas qu'il faut tirer sur les Marolles avec le bouton **Z** et libérer les humains avec le bouton **X**. Pas d'erreur !

BOUCLE X LASER

START (SAUVEZ LES HUMANES)

EN HAUT / EN BAS / A GAUCHE / A DROITE /

MODE D'UNION : appuyez sur **X**, **Y**, **Z** et sur le bouton **X** dans la direction que vous indiquez les Marolles.

MODE TIR : appuyez sur **X**, **Y**, **Z** et le bouton **X** ou **Y** en fonction des instructions données par le jeu.

BOUCLE Z

Tout ce jeu est une question de rythme ! Suivez attentivement les instructions et le rythme des Marolles. Cliquez au rythme du jeu !

Seuls Qlink peut libérer les humains de la trame magique des Marabons.
Pour réussir votre repérage, suivez soigneusement les pas de danse et le rythme imposés par les notes les plus claires.

MODE DANSE



REPERE ! Suivez le rythme et les recommandations indiqués par les Marabons !



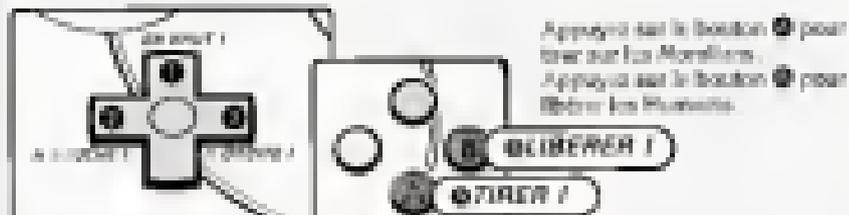
MODE TIR

- Appuyez sur le bouton **X** pour tirer sur les Marabons.
- Appuyez sur le bouton **A** pour sauter les Humains.
- Les Marabons et les Humains apparaissent dans 3 positions :
 - A GAUCHE
 - EN HAUT
 - A DROITE
- Appuyez sur **X** dans la direction appropriée, puis sur le bouton **X** pour tirer.



Lorsque plusieurs objets apparaissent dans la même direction, commencez à tirer au point de la gauche.

Lorsque le tour d'un Marabon arrive, appuyez sur les boutons EN HAUT / A GAUCHE / A DROITE / TIRER dans le même ordre et avec le même synchronisme que les Marabons !



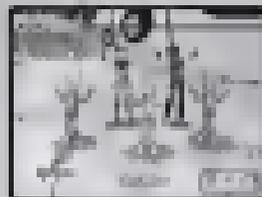
REPERE ! Observez à quel endroit et dans quel ordre apparaissent les Marabons !

AFFICHAGE DU JEU

Affichage de base

MODE DANSE

MODE TIR



- ① Nombre d'échecs autorisés pour César
- ② Pieds restants
- ③ Tour actuel

MENU PAUSE



Appuyez sur le bouton Start pour interrompre la partie et afficher le menu Pause. Utilisez \leftarrow \rightarrow pour sélectionner une option et appuyez sur le bouton \square pour valider votre choix.

- JOUER Reprendre la partie
- QUITTER Afficher l'écran de fin de partie

FIN DE LA PARTIE

Chaque des circonstances suivantes indique l'état des équipes de joueurs d'Orléans :

- L'équipe 1 a été éliminée
- L'ordinateur a obtenu pas l'échec final affiché au début de chaque rapportage (niveau)
- Le niveau de difficulté (points) affiché pendant une durée limitée est élevé (niveau)

CONTINUER

Une fois la partie terminée, le menu Continuer apparaît à l'écran. Utilisez **[L]** pour sélectionner une option et appuyez sur le bouton **[X]** pour valider votre choix.

CONTINUER

Continuez la partie à partir du début du dernier reportage (niveau).

ENREGISTRER

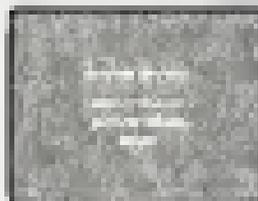
Enregistrez la partie à la fin du reportage (niveau) joué. Celle-ci sera sauvegardée.

Pour reprendre une partie enregistrée, sélectionnez CHARGER dans le menu principal, chargez le fichier désiré et appuyez sur le bouton **[X]** pour revenir au menu principal. Sélectionnez ensuite CONTINUER. Vous reprendrez la partie à la fin du dernier reportage (niveau) enregistré. 3 Moins de mémoire sont nécessaires pour enregistrer un fichier de partie (vous pouvez enregistrer aussi jusqu'à 8 parties).

Une fois l'écran Enregistrer affiché, sélectionnez le fichier de destination et appuyez sur le bouton **[X]**. L'écran de titre apparaît à la fin de l'opération.

FIN

Terminez la partie avec l'enregistreur et revenez à l'écran de titre.



Lorsque la console est sous tension, l'écran de sélection de missions apparaît. Sélectionnez et validez le personnage 50hrs, 60hrs ou Test. Le film d'introduction apparaît à l'écran. Lorsque l'écran de titre s'affiche, appuyez sur Start pour accéder au menu principal. Utilisez **[L]** pour sélectionner l'un des 5 modes proposés et appuyez sur le bouton **[X]** pour valider votre choix. Appuyez sur le bouton Start pendant l'exécution du film d'introduction pour passer directement à l'écran de titre. Le texte du jeu est proposé en anglais, en français, en allemand et en espagnol. Le langage utilisé dans le jeu correspond à celui défini dans le menu principal de la console. Pour plus d'informations sur la configuration de la langue de la console, consultez le manuel d'instructions (Français).



NOUVELLE PARTIE

Menu principal de Dance Central 3. Cette option vous permet de commencer la partie. Danser et tirer sont les deux jeux les plus amusants des PlayStation.

CHARGER

Cette option vous permet de charger les fichiers des parties enregistrées.

CONTINUER

Cette option vous permet de poursuivre une partie enregistrée après l'arrêt de charge.

GUIDE

Cette option vous permet d'afficher un guide des commandes du jeu.

OPTIONS

Cette option vous permet de régler les paramètres du jeu.

CHARGER

Cette option vous permet de charger des fichiers de parties enregistrés sur une carte mémoire. Utilisez **[L]** pour sélectionner un fichier de partie et appuyez sur le bouton **[X]** pour valider votre choix. Une fois le fichier chargé, appuyez sur le bouton **[X]** pour revenir au menu principal et sélectionner CONTINUER. L'option AUCUN FICHIER ENREGISTRÉ ne peut pas être sélectionnée.



L'écran est doté de ce navigateur (niveau)

Du haut de la partie

OPTIONS

Cette option vous permet de régler les paramètres de jeu. Utilisez **[L]** pour sélectionner une option et appuyez sur le bouton **[X]** pour valider votre choix. Appuyez sur le bouton **[X]** pour revenir à l'écran précédent. Pour plus d'informations sur les options de ce menu, consultez les pages suivantes.



OPTIONS SYSTÈME

Régler les paramètres de la console. Utilisez **[L]** pour sélectionner une fonction de contrôle et **[X]** pour la régler. Il est possible d'attribuer la même fonction à plusieurs boutons. Pour revenir au menu Options, appuyez sur le bouton **[X]**.

MODE VIBRATION

Sélectionnez la fonction de Vibration Pack.

- **DESACTIVE** Le Vibration Pack ne fonctionne pas
- **ACTIVE** Le Vibration Pack vibre lorsque l'écran connaît une erreur



OPTIONS SON

Utilisez **[L]** pour régler les options et appuyez sur le bouton **[X]** pour revenir au menu Options.

- **MODE SON** Sélectionnez l'option Silence ou Muet



SOUS-TITRES

Cette option apparaît uniquement lorsque le langage sélectionné est le français, l'allemand ou l'espagnol (voir page 10). Utilisez **[L]** pour activer ou désactiver l'affichage des sous-titres en cours de partie. Appuyez sur le bouton **[X]** pour revenir au menu Options.

STATUT DES JOUEURS

Affichez la performance d'Ueda. Déplacez **▲** **▼** pour sélectionner un reportage (niveau). Appuyez sur le bouton **○** pour revenir au menu Options.

● NIVEAU MINIMUM

Taux d'endurance minimum nécessaire pour passer au reportage (niveau).

● NIVEAU GÉNÉRAL

Taux d'endurance à la fin du reportage (niveau).

● NIVEAU MAXIMUM

Meilleur taux d'endurance de ce reportage (niveau).

● OTAGES LIBÉRÉS

Pourcentage de victimes libérées.

● OBJECTIF D'ENDURANCE

Le taux d'endurance nécessaire à un niveau au prochain reportage (niveau).

Ueda	Ueda
Niveau minimum	100%
Niveau général	100%
Niveau maximum	100%
Otages libérés	100%
Objectif Endurance	100%

PROFIL DES PERSONNAGES

Affichez le profil des personnages de Spike Charred 2. Cependant, vous devez choisir un personnage pour pouvoir afficher ses profils.

Déplacez **▲** **▼** pour sélectionner une catégorie de personnage et **◀** **▶** pour sélectionner un personnage. Appuyez sur le bouton **○** pour afficher le profil du personnage et sur le bouton **○** pour revenir à l'écran précédent.

Sur son profil, le personnage affiché, appuyez **▲** **▼** **◀** **▶** pour changer l'angle de la caméra de chaque personnage.

