

Scanné par Mumu88
<http://www.emulation64.fr>

NUS-NNAP-EUR

STAR WARS™

EPISODE I

BATTLE™ for NABOO™



INSTRUCTION BOOKLET

NINTENDO⁶⁴



Emulation64.fr

TABLE DES MATIERES

Aperçu	23
La manette de jeu N64	24
Accessoires	25
Paramétrage des commandes	25
Démarrage	26
Contrôle des appareils	29
Décompte des points	31
Personnages	32
Quelques conseils	32
Garantie limitée à 90 jours	33
Crédits	58

STOPPER L'INVASION !

Les forces obscures de la Fédération du Commerce déferlent sur Naboo. Theed, la capitale, vient de tomber. Craignant le pire pour sa planète, la Reine Amidala s'enfuit pour plaider la cause de son peuple devant le Sénat Galactique, à Coruscant. Mais pendant son absence Naboo est en danger et doit être protégée. Tu es Gavyn Sykes, lieutenant des Forces Royales de Sécurité de Naboo. Tu dois te frayer un passage dans les rues assiégées de Theed et fonder un mouvement de résistance.

Rends-toi dans les régions les plus reculées de Naboo et découvre les marais, les montagnes enneigées, les bayous isolés et les ruines antiques qui se cachent derrière les villes les plus peuplées. Fonce à travers les gorges aux commandes d'un chasseur N-1, navigue à travers les cours d'eaux minés dans un bateau de combat de la Fédération du Commerce volé et poursuis des hordes de droïdes à bord d'un nouveau modèle de STAR. Tu as carte blanche pour trouver des alliés, que ce soit des contrebandiers, des pilotes ou des officiers des Forces Royales de Sécurité, et pour mettre un terme à l'oppression de la Fédération du Commerce.

LA MANETTE NINTENDO® 64

Fonction du Stick multidirectionnel

Le stick multidirectionnel Nintendo® 64 utilise un système analogique pour lire les angles et la direction des déplacements. Sa conception permet une précision largement supérieure à celle d'une manette multidirectionnelle conventionnelle.

Lors de la mise sous tension de la console (ON), vérifier que le stick est bien en position neutre.

Au moment de la mise sous tension, si le stick n'est pas en position neutre, mais penché (voir l'illustration), cette position sera interprétée comme position neutre par le système. Les jeux nécessitant le stick ne pourront pas fonctionner correctement dans de telles conditions.

Pour rétablir la position neutre après avoir commencé une partie, lâcher le stick pour qu'il reprenne la position centrale (voir l'illustration), puis appuyer sur le bouton START tout en maintenant les boutons L et R enfoncés. Le stick multidirectionnel est un instrument de précision, veillez à ne pas renverser de liquide dessus et ne pas y introduire de corps étranger.



Raccordement de la manette

Avant de commencer à jouer, raccorder votre manette à la prise de connexion qui se trouve le plus à gauche sur la face avant de la console.



Prise en main de la manette

Pour jouer à *Star Wars: Episode I: Battle for Naboo*, il est recommandé de tenir la manette comme montré à droite. Il sera ainsi possible de manipuler le stick multidirectionnel avec le pouce pour diriger les appareils, d'accéder facilement aux boutons A, B et C avec le pouce droit et d'atteindre le bouton Z avec l'index gauche.

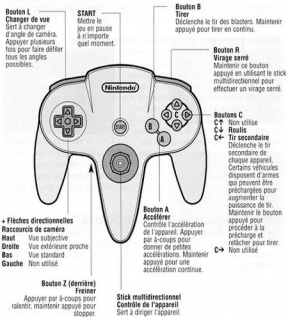


Accessoires

Ce jeu est compatible avec le N64 Rumble Pak™ et le N64 Expansion Pak™. Avant d'utiliser ces accessoires, lire attentivement la notice qui les accompagne. Ne pas insérer ou retirer le N64 Rumble Pak™ pendant la partie. La console doit être hors tension (OFF) avant toute manipulation d'un accessoire.

PARAMETRAGE DES COMMANDES

DEFAULT



DEMARRAGE

Avant de jouer à *Star Wars: Episode I: Battle for Naboo*, assure-toi que la console Nintendo® 64 est hors tension (OFF). Insère la cartouche de jeu (et éventuellement le N64 Expansion Pak) dans la console.

Introduis également le kit vibration, si tu en possèdes un, dans la manette. Mets la console sous tension en plaçant l'interrupteur sur ON. L'écran de titre apparaît, te permettant de lancer une partie ou d'accéder aux options. Utilise le stick multidirectionnel pour mettre **START** (Commencer) en surbrillance et appuie sur le bouton **A**. Tu arrives à l'écran de sélection d'une partie. (Voir la rubrique "Options" sur la page 27 pour plus de détails.)



Ecran de titre

Sélectionner ou créer une partie

Une fois à l'écran de sélection d'une partie, tu verras trois emplacements de sauvegarde. Si une partie a été précédemment enregistrée, une image représentant le dernier niveau achevé apparaît avec le nombre de médailles gagnées. Si les emplacements sont vides, appuie sur **START** ou sur le bouton **A**. Une rangée de lettres apparaît. Sélectionne les lettres au moyen du stick multidirectionnel afin de composer un nom pour ta partie. Appuie sur le bouton **A** pour valider et sur le bouton **B** pour effacer. Un message apparaît te demandant si tu désires sauvegarder ta nouvelle partie. Choisis entre YES (Oui) et No (NON) à l'aide du stick multidirectionnel. Pour jouer, déplace l'image représentant la partie souhaitée au centre de l'écran avec le stick multidirectionnel. Une fois l'image en surbrillance, appuie sur le bouton **A** ou sur **START** pour commencer.



Ecran de sélection d'une partie

Effacer une partie sauvegardée

Pour effacer une partie sauvegardée, déplace l'image représentant la partie à effacer au centre de l'écran à l'aide du stick multidirectionnel. Manœuvre-le ensuite vers le haut ou le bas pour mettre le message ERASE GAME (Effacer la partie) en surbrillance. Appuie sur le bouton **A** ou sur **START** pour l'effacer.

Ecran de sélection du niveau

A partir de là, tu peux choisir un niveau. La première mission est "Escape from Theed" (L'évasion de Theed).

Tu devras l'achever avant de pouvoir passer à un niveau supérieur. Pour sélectionner une mission, appuie sur le bouton **A**. Une fois que tu auras terminé une mission, tu passeras automatiquement au niveau supérieur ; mais tu pourras toujours revenir en arrière pour essayer d'obtenir un meilleur score. Si tu as réussi à accéder à un appareil "verrouillé", tu pourras l'utiliser dans les missions précédentes. Pour faire défiler les missions que tu as achevées, manœuvre le stick multidirectionnel vers la droite ou la gauche.



Ecran de sélection du niveau

Sélection de l'appareil

Dans cet écran, tu pourras choisir entre différents appareils selon la mission à accomplir. Manœuvre le stick vers la gauche ou vers la droite pour faire défiler les appareils disponibles. Tu trouveras des détails sur l'armement primaire et secondaire de chacun d'entre eux ainsi que d'autres informations. Pour choisir un appareil, appuie sur le bouton **A**.



Ecran de sélection de l'appareil

Options

A l'écran de titre, tu peux choisir entre **START** pour commencer une nouvelle mission ou **OPTIONS** pour paramétrer la partie au mieux et obtenir certaines informations sur le jeu. En ouvrant le menu **OPTIONS**, tu accèderas aux choix suivants :

Elite officers (Officiers d'élite)

Montre le grade et les médailles obtenues.



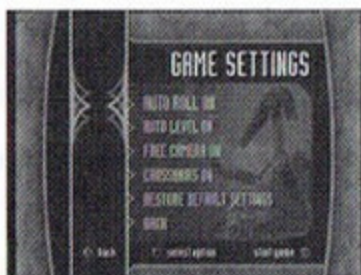
Ecran des principales options

Passcodes (Mots de passe) Si tu obtiens un mot de passe, entre-le ici. Utilise le stick multidirectionnel pour choisir une lettre. Appuie sur le bouton A pour valider et sur le bouton B pour effacer une lettre. Quand le mot de passe est complet, mets ENTER PASSCODE en surbrillance à l'aide du stick et appuie sur le bouton A. Un signal retentira si le code est valide. Tu pourras entrer plusieurs mots de passe à la suite.

Game Settings (Paramétrage du jeu) Donne accès au sous-menu suivant :

Auto Roll et Auto Level (Contrôle roulis et tangage)

Ces deux options affectent le tangage et le roulis de ton appareil. L'Auto Level (contrôle du tangage) contrôle le tangage, c'est à dire la descente ou la montée du véhicule. L'Auto Roll (contrôle du roulis) détermine s'il peut s'incliner sur le côté ou non. Remets ces paramètres à leur valeur par défaut si tu es désorienté pendant le vol. Si tu relâches le stick, l'appareil se redressera automatiquement. Les joueurs les plus expérimentés pourront désactiver les deux options. Dans ce cas, il suffit de mettre l'une ou les deux options en surbrillance et d'appuyer sur le bouton A pour l'activer ou la désactiver.



Ecran de paramétrage du jeu

Free Camera (Caméra libre) Change l'orientation des caméras entre le mode poursuite ou fixe. Si l'option est activée, la caméra suivra l'appareil. Si elle est désactivée, elle restera à un point fixe au sol.

Cross Hairs (Viseur) Active ou désactive le viseur.

Restore Default Settings (Restaurer les paramètres par défaut)

Annule toutes les modifications apportées et reprend les paramètres par défaut.

Appuie sur le bouton B pour revenir au Menu principal.

Sound Settings (Réglages sonores) Appuie sur le bouton A pour choisir entre ON et OFF. Utilise le Stick multidirectionnel pour modifier les volumes. Les options disponibles sont :

Music Volume (Volume de la musique) Modifie le niveau sonore de la musique de fond.

Sound FX Volume (Volume effets sonores) Permet de régler le volume des effets sonores comme les explosions.

Speech Volume (Volume des dialogues) Permet de modifier le volume des voix.

Stereo Choisir entre le mode Stéréo et Mono

Restore Default Settings (Restaurer les paramètres par défaut)

Annuler toutes les modifications.

Back (Retour) Renvoie à l'écran des Options.

Controller Settings (Paramétrage des commandes) Il y a quatre configurations de commandes. Choisis celle qui te convient le mieux. Pour sélectionner une configuration, manœuvre le stick de gauche à droite puis appuie sur **START** ou sur le bouton **A**. Appuie sur le bouton **B** pour revenir à l'écran précédent.

CONTROLE DES APPAREILS

Comment piloter les appareils ?

Pour faire tourner ton appareil, incline le stick multidirectionnel dans la direction souhaitée. N'oublie pas que tous les appareils ne se pilotent pas de la même façon. Pour aller plus vite, maintiens appuyé la commande d'accélération. Appuie brièvement à plusieurs reprises pour augmenter la vitesse peu à peu. Pour ralentir, appuie sur la commande des freins. Essaie ces deux commandes pour bien prendre en main les différents appareils.

Caméras La commande de changement de vue (bouton **L**) permet de changer d'angle de caméra. Appuie plusieurs fois pour faire défiler les vues.

Vue subjective Cet angle de vue te met dans la peau du pilote. Tu verras toujours le dispositif d'affichage tête haute.

Vue de près La caméra te suit de près et accompagne les mouvements de l'appareil.

Vue standard C'est l'angle de vue par défaut, la caméra te suit à distance moyenne.

Indicateur de dégâts

En haut à gauche de l'écran, tu verras un petit schéma représentant ton appareil. A l'état normal, il est de couleur verte mais passe au jaune puis à l'orange au fur et à mesure des dégâts subis et enfin au rouge avant d'être détruit. Le numéro affiché sous ton indicateur de dégâts représente le nombre d'appareils qu'il te reste.



Indicateur de dégâts en haut à gauche de l'écran

Ecran radar

L'icone rond situé en haut à droite t'aide à localiser les forces alliées et les cibles. Le radar représente une vue de dessus du terrain. Ton appareil est représenté par un point vert au centre. Les régions montagneuses sont symbolisées par une couleur foncée et les zones plus basses par une couleur claire.



Ecran radar

- POINTS VERTS Montre les forces alliées.
- POINTS ROUGES Indique les appareils et les équipements ennemis.

Détecteur d'objectif A chaque début de mission, tu verras une zone matérialisée par un cône coloré. Il désigne l'objectif à atteindre. Déplace ton appareil de façon à faire apparaître ce cône en haut de l'écran radar et poursuis dans cette direction. Plus tu te approcheras de l'objectif, plus le cône s'élargira. Il disparaîtra quand tu auras atteint ton objectif arrivé à sa hauteur. Si tu t'éloignes, le cône réapparaîtra.

Mettre une partie en pause et finir une partie

Tu peux mettre une partie en pause à n'importe quel moment en appuyant sur **START**. Tu accèdes alors au Menu pause affichant une liste de buts à atteindre ainsi qu'une série d'options. Mets ton choix en surbrillance à l'aide du stick multidirectionnel et appuie sur le bouton **A** pour valider. Appuie sur **START** ou sur le bouton **B** pour retourner à l'écran de pause. Appuie à nouveau sur **START** pour retourner à la partie.



Ecran Pause

Continue (Continuer) Permet de reprendre la partie où tu t'étais arrêté.

Abort Level (Abandonner) Permet d'arrêter la partie en cours et de retourner à l'écran de sélection du niveau. Si tu abandonnes, la mission a échoué.

Game Settings (Paramétrage de la partie) Permet d'accéder à une série de réglages dont la plupart ont été détaillés dans la rubrique Menu options. (Voir page 28 pour plus de détails.) Les options supplémentaires sont :

Displays (Affichage) Permet d'afficher ou de cacher les icônes à l'écran.

Sound Settings (Réglage du son) Permet de paramétrer tes préférences sonores. (Voir page 28 pour plus de détails.)

Que se passe-t-il si tu es abattu durant la mission ?

Tu commences avec 3 appareils. Si tu es abattu une première fois, l'un d'entre eux est déduit et tu reprends la mission à un point proche de ta dernière position. Quand tous tes appareils ont été abattus, tu retournes à l'écran de sélection du niveau d'où tu devras reprendre la mission du début ou en choisir une autre.



Tableau des scores

DÉCOMPTE DES POINTS

À la fin de chaque mission, tu accèderas au tableau des scores où tu pourras observer tes performances. Pour pouvoir accéder aux niveaux supérieurs, persévère jusqu'à réussir la mission.

Si tu as réussi la mission, tu recevras une médaille correspondant au niveau de ta performance. L'attribution se fait en fonction des catégories décrites ci-dessous. Si tu totalises suffisamment de points dans chaque catégorie, tu obtiens une médaille de bronze, d'argent ou d'or.

COMPLETION TIME (Temps de jeu): quantifie le temps qu'il t'a fallu pour achever la mission. Plus il est faible, mieux c'est.

ENEMIES DESTROYED (Ennemis abattus): indique le nombre de droïdes, de vaisseaux ou d'équipement de la Fédération du Commerce que tu as détruits.

ACCURACY (Précision): indique combien de tirs ont atteint leur cible.

FRIENDLY SAVES (Alliés secourus): quantifie le nombre de vaisseaux ou d'installations alliées épargnés grâce à ton intervention.

BONUS COLLECTED (Bonus récoltés): indique le nombre de bonus que tu as récolté pendant la partie.

LIVES LEFT (Vies restantes): 3, 2, ou 1

PERSONNAGES

Lieutenant Gavyn Sykes

Idéaliste et courageux, le Lieutenant Sykes a passé la plupart de sa jeunesse à voler dans des vaisseaux cargos avant de rejoindre les Forces Royales de Sécurité. Qu'il soit aux commandes d'un N-1 ou d'un Flash Speeder, c'est un pilote efficace et prêt à tout pour défendre les citoyens de Naboo.

Capitaine Kael

Aux vues de son talent pour le commandement, le Capitaine Kael a été rapidement promu au rang d'officier des Forces Royales de Sécurité après son incorporation. Véritablement amoureux de sa planète, il ne l'a que rarement quittée et préfère passer son temps libre à s'exercer aux techniques de survie dans les marais.

QUELQUES CONSEILS

- Tu dois savoir quand garder tes distances et quand foncer sur l'ennemi. Mieux vaut détruire les tourelles de loin et les appareils sont plus faciles à abattre si tu es derrière eux.
- Apprends à te servir du bouton R pour effectuer des virages serrés. Cela t'aidera à manœuvrer dans des zones restreintes.
- Essaie les différentes configurations de commandes. Celle par défaut n'est pas forcément la meilleure pour tout le monde. Trouve le paramétrage qui te satisfait le plus.
- Fais très attention à ton radar. Il t'indique des hostiles que tu ne pourras pas forcément voir à l'écran.
- Guette les bonus et les améliorations. Ils ne sont pas essentiels pour finir le jeu mais ils te permettront de gagner plus facilement certaines médailles.