NUS-NARP-FAH
MAN64168.78-FAH

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

Scanné par Magnio
http://www.emulation64.fr

ARMORINES

PROJECT S.W.A.R.M.

NINTENDO 64

Acclaim

Emulation64.fr

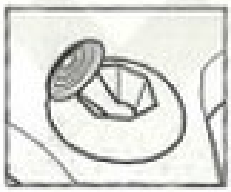
SOMMAIRE

Lancement du jeu ____ 3
Introduction ____ 4
Menus ____ 5
Options ____ 6
Principes du Jeu ____ 8
Commandes par Défaut ____ 8
Autres commandes ____ 10
Objectif du jeu ____ 12
Bonus ____ 13
Armes ____ 14
Votre Ennemi ____ 16
Quelques Tuyaux ____ 17
Remarques ____ 18

TRUCS & ASTUCES
Au 3615 ACCLAIM* ou au 08 36 68 24 68*
(*2,23 F/min.)

Emulation64.fr

FONCTIONNEMENT DU STICK MULTIDIRECTIONNEL



La manette de jeu N64 possède un **STICK MULTIDIRECTIONNEL** doté d'un système de capteurs analogiques pour répondre à vos commandes lors de changements de direction. Un contrôle aussi précis est impossible avec la **MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE** classique. Lorsque vous allumez la console (interrupteur sur ON), ne touchez pas au **STICK MULTIDIRECTIONNEL.**

Si le **STICK MULTIDIRECTIONNEL** est incliné (comme dans la figure de gauche) au moment où vous allumez la console (interrupteur sur ON), cette position sera retenue comme point neutre. Les jeux utilisant le **STICK MULTIDIRECTIONNEL** ne pourront donc pas fonctionner correctement.

Pour redéfinir la position de référence une fois la partie commencée, lâchez le **STICK MULTIDIRECTIONNEL** afin qu'il revienne à sa position centrale (comme dans la figure de gauche), puis appuyez sur le bouton **START** tout en maintenant enfoncés les **boutons L** et **R.** Le **STICK MULTIDIRECTIONNEL** est un instrument de précision, assurez-vous de ne le mettre en contact avec aucun liquide ou corps étranger.

LANCEMENT DU JEU

1. Assurez-vous que l'interrupteur de votre console Nintendo® 64 est bien placé sur OFF.
2. Insérez la cartouche de jeu Nintendo® 64 de **ARMORINES** dans votre console comme indiqué dans le mode d'emploi de celle-ci.
3. Insérez la manette de jeu dans la prise de connexion 1.

Note : ce jeu a été conçu pour accueillir quatre joueurs à la fois. Tous les joueurs qui désirent participer au jeu doivent introduire leur manette dans leur prise de connexion respective.

4. Allumez la console (interrupteur sur ON). Veillez à ne pas toucher au Stick multidirectionnel pendant cette manipulation.

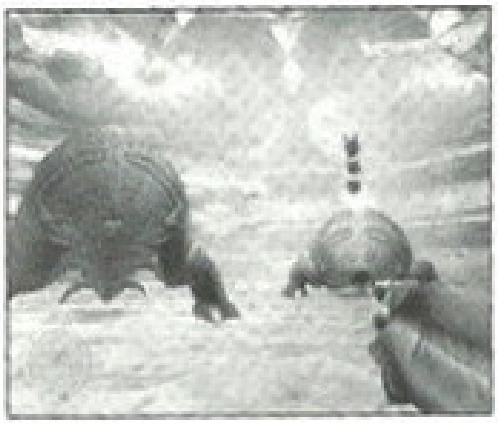
Ce jeu est compatible avec les cartouches de sauvegarde N64 et Rumble Pak™. Avant de vous servir de ces accessoires, veuillez lire attentivement les notices d'utilisation correspondantes. Suivez les instructions à l'écran pour déterminer le moment auquel vous pouvez insérer ou retirer la cartouche de sauvegarde et le Rumble Pak.

Ce jeu est compatible avec Le Memory Expansion Pak™ N64. Avant d'utiliser l'Expansion Pak, veuillez lire attentivement son livret d'instructions ; celui-ci contient en effet des informations importantes sur la sécurité et l'utilisation de cet accessoire. Les cartouches de jeu N64 affichant l'icône Memory Expansion Pak N64 tireront parti des fonctions de mémoire supplémentaire du Memory Expansion Pak N64. Recherchez cette icône sur les jeux conçus à cet effet.

Emulation64.fr

INTRODUCTION:

Pendant des siècles, la race humaine n'a cessé d'être fascinée par ces milliards de points scintillants dans le ciel, la nuit tombée, en se posant toujours la même question sans réponse... Sommes-nous seuls dans l'univers ?



Si ce n'était pas le cas, nos voisins interstellaires seraient-ils pacifiques et bienveillants ou bien hostiles et pillards ? Empliraient-ils notre monde de sagesse et d'espoir ou bien de destruction et de mort ? Ces questions essentielles trouvèrent enfin une réponse lorsque la race humaine entra dans le troisième millénaire.

La guerre ayant dominé le passé, beaucoup espéraient que les extraterrestres apporteraient des philosophies et des technologies avancées à notre culture, et aideraient ainsi l'humanité à aborder le prochain siècle avec optimisme, dans un esprit de coopération multiculturelle.

Après tout, la Terre est notre unique demeure...

Mais lorsque les extraterrestres firent leur entrée, ils mirent à sac notre belle planète. Bien loin de chercher une coexistence pacifique, ces Bugs n'étaient animés que d'un désir d'extermination. Nul ne comprenait les motivations qui se cachaient derrière leur terrible programme...

Ils eurent tôt fait de repousser toute opposition militaire. Les défenses furent infiltrées et utilisées contre nous. Des nuages toxiques émanaient de leurs ruches. Ceux qui ne purent s'échapper périrent ou furent pris au piège dans les abris qu'ils avaient trouvés.

Il nous fallait atteindre leur terrifiant pouvoir si nous voulions avoir la moindre chance de les vaincre.

Les **ARMORINES** apparurent alors comme le miracle que nous attendions : un corps d'élite hautement entraîné, extrêmement efficace, quasiment invincible et équipé pour survivre à un conflit nucléaire. Ils avaient été créés pour affronter la mort !

Ils se tiennent entre nous et le mal.

Ils sont notre dernier espoir.

Emulation64.fr

MENUS D'ARMORINES:

Sélectionnez une option à l'aide de la manette ou du stick multidirectionnel. Appuyez sur le bouton **START** ou le **bouton A** pour confirmer votre choix et passer au menu suivant. Sélectionnez **GO BACK** et appuyez sur le bouton **START, A** ou **B** pour revenir à l'écran précédent. Appuyez sur le bouton **START** lorsque vous êtes dans l'écran titre.

MENU PRINCIPAL

Lorsque vous êtes dans le menu principal, les choix suivants s'offrent à vous :

SINGLE (un joueur)

Commencer une nouvelle partie à un joueur.

COOPERATIVE (2 joueurs)

Cette option s'adresse à 2 joueurs, chacun incarnant soit l'homme, soit la femme. Vous vous verrez tous deux assigner les mêmes missions que dans une partie à un joueur.

PASSWORD (mot de passe)

Cet écran vous permet de définir les mots de passe que vous avez découverts lors des précédentes parties.

Les mots de passe sont aussi disponibles dansle menu Option / Cheat Menu.

LOAD (charger)

L'écran de chargement apparaît alors. A partir de là, vous pouvez charger des parties **d'ARMORINES** déjà sauvegardées.

MULTIPLAYER (multijoueur)

Vous disposez de 4 options différentes.

1 - DEATHMATCH

Cette option qui s'adresse à 2, 3 ou 4 joueurs n'a qu'une issue : tuer ou être tué. Le vainqueur est le joueur qui fait le plus de victimes. La partie peut, au choix, être limitée dans le temps ou avoir un nombre prédéfini de victimes.

2 - RACEWARS

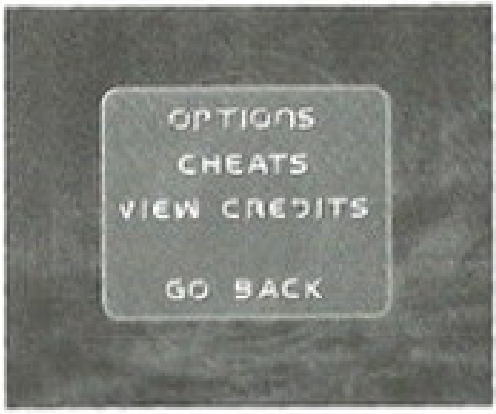
Une partie pour 2 à 4 joueurs. Vous pouvez incarner n'importe quel Bug, chacun possédant des attributs et des pouvoirs différents. Comme en mode Deathmatch, les joueurs peuvent choisir entre un nombre prédéfini de victimes à atteindre ou bien une durée limitée.

3 - CAPTURER LE DRAPEAU

C'est un jeu d'équipes pour 2 à 4 joueurs. Capturez le drapeau de vos adversaires et rapportez-le dans votre base, tout en assurant la protection de votre propre drapeau.

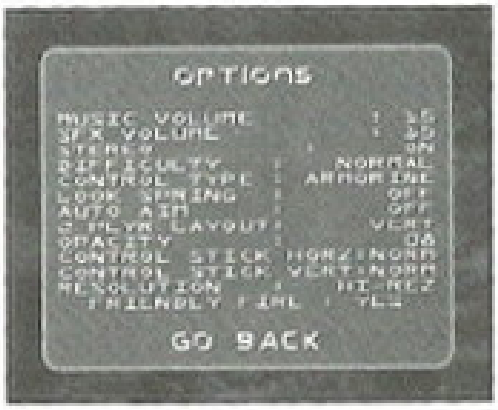
Emulation64.fr

4 - ROI DE LA COLLINE
Une partie pour 2 à 4 joueurs. Trouvez la zone signalée par un grand drapeau et tenez votre position face à vos adversaires.



OPTIONS

Dans le sous-menu d'options, vous pouvez sélectionner des Options et consulter les Crédits ou bien les Codes. Sélectionnez **GO BACK** et appuyez sur le bouton **START** ou le bouton A pour revenir au menu principal.



MUSIC VOLUME (volume musical)

A l'aide de la manette ou du stick multidirectionnel, ajustez ou bien désactivez le volume musical.

SOUND FX VOLUME (volume des effets sonores)

A l'aide de la manette ou du stick multidirectionnel, ajustez ou bien désactivez le volume des effets sonores.

STEREO (stéréo)

Activez (ON) ou désactivez (OFF) le mode Stéréo.

DIFFICULTY (niveau de difficulté)

Sélectionnez le niveau de difficulté Normal (normal) ou Hard (difficile).

CONTROL TYPE (Type de configuration)

Sélectionnez une des cinq configurations de manette possibles pour **ARMORINES.**

SCRUTER

Lorsque cette option est activée (ON) et que vous relâchez la commande Scruter, votre angle de vue correspond au centre de l'écran. Lorsqu'elle est désactivée (OFF), l'angle de vue reste tel qu'il était au moment où la commande a été relâchée.

AUTO AIM (mire automatique)

Activez cette option (ON) pour obtenir un ciblage automatique.

2-PLAYER LAYOUT (écran duo)

Lorsque vous jouez une partie à 2 joueurs, vous pouvez choisir un

Emulation64.fr

écran de jeu séparé soit verticalement (droite / gauche), soit horizontalement (haut / bas).

OPACITY (opacité)

Cette option paramètre la transparence de votre écran. A l'aide de la manette ou du stick multidirectionnel, faites votre réglage de Clear up (transparent) à Opaque (opaque).

CONTROL STICK HORIZONTAL (stick multidirectionnel horizontal)

Sélectionnez un chiffre correspondant à la sensibilité horizontale du stick multidirectionnel.

CONTROL STICK VERTICAL (stick multidirectionnel vertical)

Sélectionnez un chiffre correspondant à la sensibilité verticale du stick multidirectionnel.

RESOLUTION (résolution graphique)

Sélectionnez Letter Box Hi Rez (écran réduit, haute résolution), Hi Rez (haute résolution) ou Low Rez (basse résolution).

(Remarque : cette option n'est disponible que lorsqu'un Memory Expansion Pak N64 est inséré).

FRIENDLY FIRE (feu allié)

Lorsque vous sélectionnez **YES,** vos armes peuvent blesser vos coéquipiers et vous pouvez être touché par les leurs.

Pour retourner au menu précédent, allez sur le **GO BACK** et appuyez sur **START** ou sur le **BOUTON A.**

VIEW CREDITS (CRÉDITS)

Consultez la liste des nombreuses personnes qui ont œuvré pour Armorines. Appuyez sur le bouton **START** à tout moment pour arrêter le déroulement des crédits et revenir à l'écran titre.

CHEATS (CODES)

Une fois que vous avez découvert différents codes dans le jeu, cette option vous permet d'y accéder.

PAUSE MENU (MENU PAUSE)

Objectifscle Mission – Consultez á tout moment vous objectifscle de mission.
Options – Paramétrez les options da jeu.
Codes – Définissez différents codes découverts au cours du jeu.

Emulation64.fr

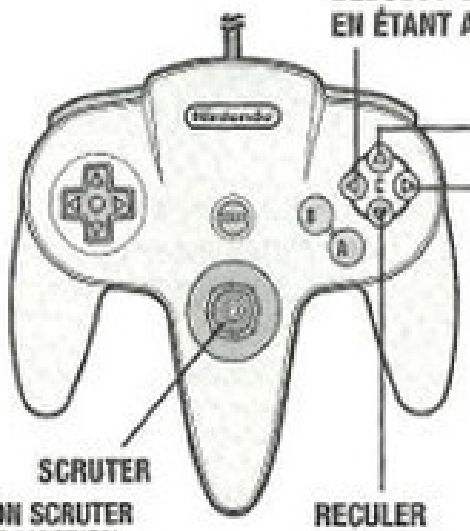
PRINCIPES DU JEU

COMMANDES PAR DEFAUT

Pour déplacer votre personnage dans **ARMORINES,** vous avez le choix entre cinq configurations qui correspondent à cinq réglages différents.

Les commandes décrites ci-après sont les commandes par défaut.

ARMORINES (par défaut)

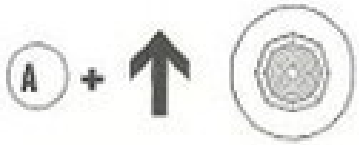


REMARQUE : L'ACTION SCRUTER FONCTIONNE COMME L'ACTION CIBLER : VOUS REGARDEZ LA DIRECTION QUI VOUS FAIT FACE.

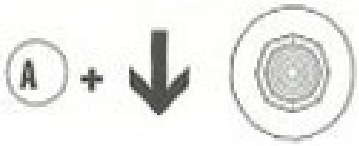
BOUTONS B, L ET R

Emulation64.fr

BOUTON A / STICK MULTIDIRECTIONNEL



SELECTIONNER UNE ARME SPECIALE



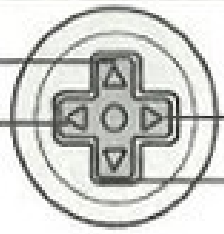
SELECTIONNER DES ARMES DE DISTANCE:
MINES
LEURRES
BALISES SPECIALES

SELECTIONNER LANCE-ROQUETTE (LEWIS)
SELECTIONNER LANCE-GRENADES (LANE)

SELECTIONNER FUSIL A PLASMA (LEWIS)
SELECTIONNER PISTOLET - MITRAILLEUR (LANE)

BOUTON Z

MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE



Emulation64.fr

SE DEPLACER
A l'aide des boutons C, déplacez-vous dans toutes les directions.

TIRER
Le **bouton Z** sert à utiliser les armes. Vous devez maintenir enfoncé le **bouton Z** pendant 3 secondes après avoir sélectionné l'arme spéciale afin d'obtenir un tir plus puissant.

CHANGER D'ARME / D'OBJET
Passer en revue les armes et les objets disponibles en maintenant enfoncé le **bouton A** et en utilisant le **STICK MULTIDIRECTIONNEL** vers la gauche ou vers la droite.

SCRUTER
Le **STICK MULTIDIRECTIONNEL** vous permet de vous déplacer.

FAIRE UN PAS VERS LA DROITE OU VERS LA GAUCHE
Lorsque vous êtes face à l'écran, les **BOUTONS C** vers la gauche et **LA DROITE** vous permettent de vous déplacer vers **LA GAUCHE** et vers **LA DROITE.**

SAUTER
Le **BOUTON R** vous permet de franchir des obstacles ou de vous poster dessus.

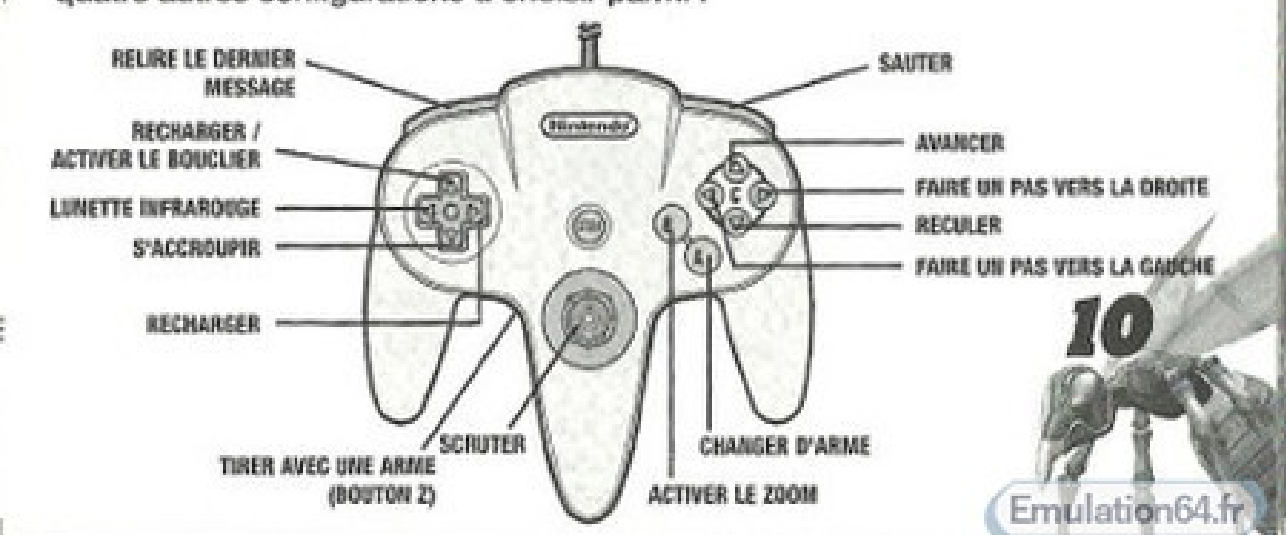
S'ACCROUPIR
Vous pouvez pénétrer dans des endroits étroits en vous accroupissant. Vous devez pour cela appuyer sur la **MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE** vers le bas. Lorsque vous êtes en position accroupie, appuyez sur le **BOUTON C** vers le haut pour ramper.

MODE ZOOM
Pour activer le **MODE ZOOM**, appuyez sur la manette multidirectionnelle vers **LA DROITE** (appuyez à nouveau dessus pour sortir du mode Zoom). Pour faire un zoom avant, maintenez enfoncé le **BOUTON R** et appuyez sur le **BOUTON C** vers le haut. Pour faire un zoom arrière, maintenez enfoncé le **BOUTON R** et appuyez sur le **BOUTON C** vers le bas.

ACTIVER LE BOUCLIER
Pour activer le bouclier de Lewis, vous devez maintenir enfoncée la manette multidirectionnelle vers le haut (en l'utilisant, vous rechargez votre arme).

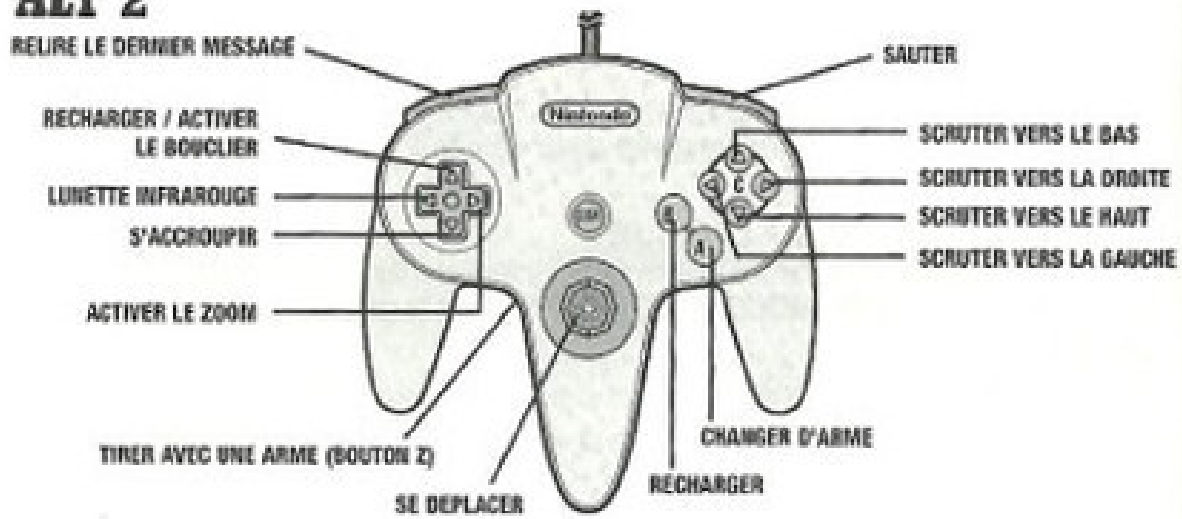
ALT 1

Outre la configuration des commandes par défaut **D'ARMORINES**, il existe quatre autres configurations à choisir parmi :

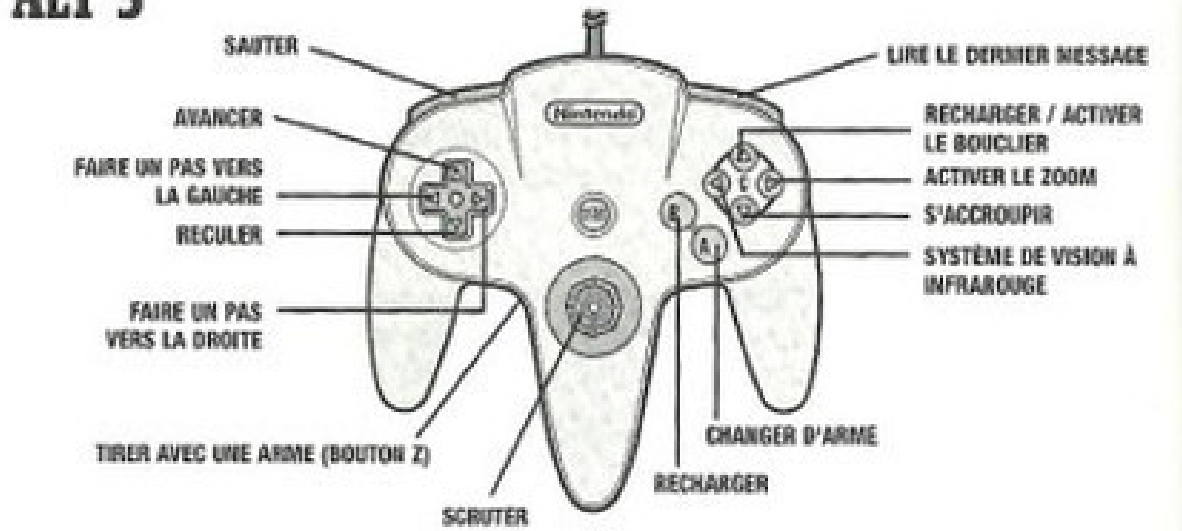


Emulation64.fr

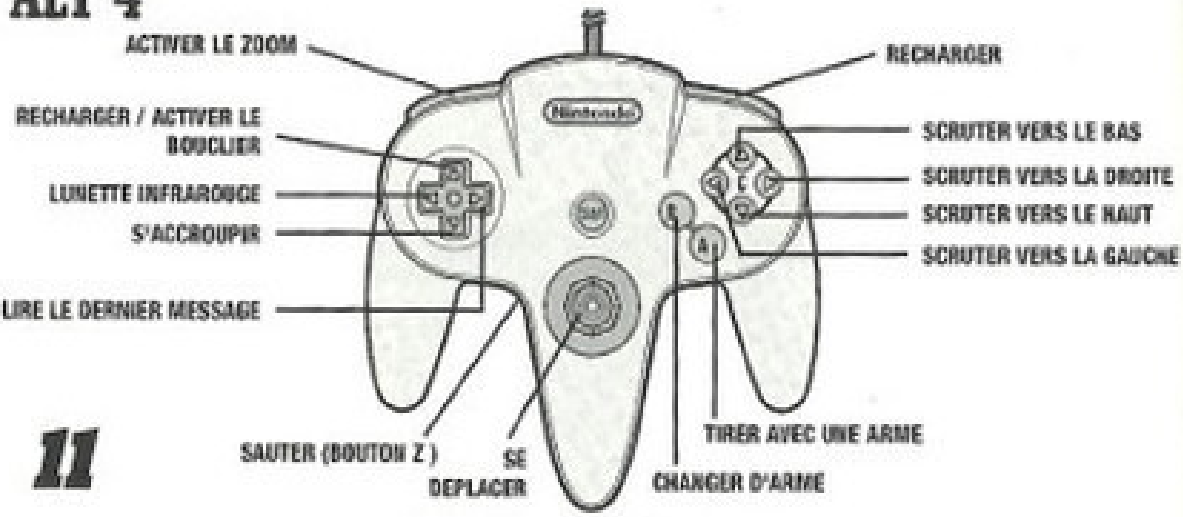
ALT 2



ALT 3



ALT 4



Lorsque le zoom est activé, maintenez enfoncées les touches **SAUTER + AVANCER** pour effectuer un zoom avant, et les touches **SAUTER + RECULER** pour effectuer un zoom arrière.

Emulation64.fr

OBJECTIF DU JEU

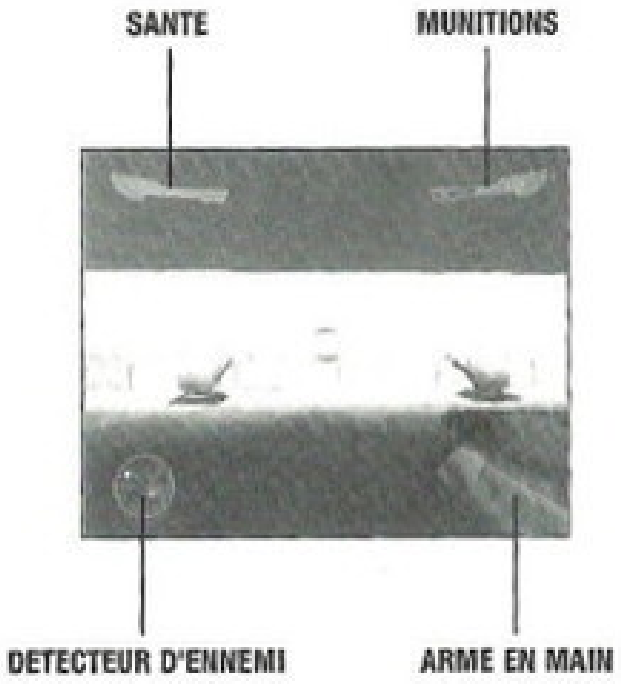
Une forme de vie extraterrestre, les Bugs, a investi quatre sites de notre Terre : une base militaire en Sibérie, un ancien temple perdu dans la jungle sud-américaine, une île volcanique du Pacifique Sud et une région montagneuse et désertique en Egypte.

Les services de renseignements de l'armée n'ont pu déterminer leurs intentions, mais nous devons nous rendre à l'évidence : l'occupation de ces sites est fondamentale pour leur terrifiante stratégie.

Vous devez engager le combat avec les Bugs sur ces quatre sites pour les éliminer progressivement de notre planète. Le combat sera difficile. Ce sont les ennemis les plus vicieux que nous ayons jamais rencontrés. Au cours de votre combat, vous vous verrez assigner différents objectifs essentiels à la réussite de votre mission. Vous aurez également la lourde et difficile tâche de délivrer les civils des griffes des Bugs et celle, encore plus difficile, de rester en vie !

Le monde entier est avec vous. Nous avons tous confiance en vous.

ECRAN DE JEU



Emulation64.fr

BONUS

ARMURE

Il existe trois sortes d'armures de valeurs différentes.

Casque - 20 points d'armure.

Bottes et Gants - 50 points d'armure.

Battle-dress - 100 points d'armure.

SYSTEME DE VISION

Ce système de vision à infrarouge vous permet de voir dans l'obscurité.

LEURRE

Nos scientifiques ont pu isoler un signal émis par les Bugs. Grâce au Leurre, ce signal est répercuté sur le sol et dans les airs : il peut donc créer une diversion chez vos adversaires s'il est correctement émis. Vous pouvez dès lors passer inaperçu ou bien leur tendre un piège.

BALISES POUR MISSILES TELEGUIDES

Placez ces balises à l'endroit précis où vous devez faire exploser vos missiles. Vos supérieurs vous indiqueront où et quand les utiliser.

ADRENALINE

Ce bonus contient un puissant remontant chimique qui vous permet de combattre avec une plus grande force pendant une courte période.

CAMOUFLAGE

Le joueur qui utilise le bonus de camouflage est invisible pour les autres joueurs. **(CE BONUS N'EST DISPONIBLE QUE DANS UNE PARTIE EN MULTIJOUEUR).**

MINES

Soyez très prudent ! Elles dévastent tout dans un périmètre réduit. Elles explosent automatiquement peu de temps après avoir été lâchées et non au passage d'un Bug. Vous trouverez ces bonus un peu partout dans le niveau.

Emulation64.fr

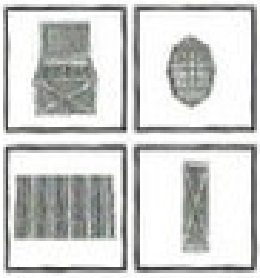
ARMES

Selon votre personnage, vouscommencez le jeu avec 2 ou 3 armes: 1 arme de mêlée, 1 arme énergétique et 1 type d'explosif. Vous gardez ces armes tout au long de la partie. Seul, l'explosif peut être à court de munitions mais vous pouvez le recharger en ramassant le bonus de munitions correspondant.

En plus des armes **d'ARMORINES,** vous trouverez une nouvelle arme sur chacun des sites (armes spéciales). Certaines sont parachutées par l'armée pour vous aider, d'autres sont spécifiques au site dans lequel vous vous trouvez. N'hésitez pas à les tester !

Ces "Armes spéciales" sont propres au site dans lequel vous les trouvez et ne peuvent être transportées dans un autre site.

Tout **ARMORINE** possède également une "arme suprême" extrêmement explosive. Comme la combinaison d'un **ARMORINE** ne doit en aucun cas tomber aux mains des ennemis, elle est équipée d'une charge nucléaire très puissante. Si un Armorine n'est pas certain de pouvoir réintégrer sa base (par exemple, s'il n'a plus de points d'armure), sa combinaison s'autodétruit.



MUNITIONS

Il existe différentes sortes de munitions : des roquettes pour Lewis et des grenades pour Lane. L'armée les parachutera dans vos zones de missions. Il se peut même que des soldats en aient laissées derrière eux. En outre, chaque "arme spéciale" possède son propre bonus qui non seulement recharge l'arme, mais qui peut également augmenter la puissance des dégâts occasionnés par celle-ci.

BOUCLIER DE LEWIS

Si Lewis subit une grave attaque, sa combinaison est équipée d'un puissant bouclier de protection. Mais attention, l'utilisation de ce bouclier diminue la puissance de la combinaison ; mieux vaut donc ne pas vous en servir pendant de trop longues périodes.

ARME ENERGETIQUE DE LEWIS

Ce Blaster plasma est l'arme principale que Lewis utilise au cours de ses missions. Bien qu'il occasionne moins de dégâts que le lance-roquette, ses munitions sont illimitées. Il devra être rechargé tous les 20 tirs. Pour cela, appuyez sur le bouton Recharger.

EXPLOSIFS DE LEWIS

Au début du jeu, ce puissant lance-roquette est équipé d'une réserve de munitions pleine. Par la suite, vous devrez réapprovisionner cette réserve en ramassant des bonus de munitions.

Emulation64.fr

ARME DE MELEE DE LANE

Cette lance occasionne davantage de dégâts que l'arme énergétique. Encore faut-il que vous ayez assez de cran pour vous rapprocher des Bugs!

ARME ENERGETIQUE DE LANE

Ce fusil à cadence de tirs élevée devient l'arme principale de Lane à mesure que vous progressez dans le jeu. Bien qu'elle n'inflige pas autant de dégâts que les trois autres armes **d'ARMORINES,** elle dispose de munitions illimitées. Elle doit être rechargée tous les 50 tirs (en appuyant sur le bouton Recharger).

EXPLOSIFS DE LANE

Au début de la partie, ce lance-grenades est entièrement chargé. Mais par la suite, vous devez ramasser des bonus de munitions.

ARMES SPECIALES

Il existe 5 armes spéciales, spécifiques à chaque site. Au fur et à mesure que vous progressez dans un des sites, vous pouvez bénéficier de 3 niveaux d'amélioration, alors n'hésitez pas à ramasser une arme que vous possédez déjà!

SIBERIE

FUSIL LASER – Un prototype d'arme de combat développé dans la base avant qu'elle soit investie par les Bugs. Il peut être très destructeur lorsqu'il est utilisé pour des tirs à longue portée.

JUNGLE

ARME CHIMIQUE – Une partie de votre mission consiste à localiser cette arme expérimentale parachutée par le QG.

VOLCAN

EXPLOSION SONIQUE – Parachutée par l'armée pour vous aider face aux Bugs de l'île, cette arme tire une charge qui libère des vibrations dévastatrices. Espérons que cela suffise à venir à bout des défenses des Bugs.

EGYPTE

FLECHE DU PHARAON – Les Bugs ont découvert cette arme ancienne alors qu'ils commençaient à creuser des tunnels sous les Pyramides. Ils ont utilisé son énergie pour renforcer leurs capacités offensives. Cet objet magique provenant d'un lointain passé est peut-être la seule chance de sauver notre avenir ! Sa puissance est immodérée lorsqu'il est entièrement chargé.

Emulation64.fr

RUCHE
ACCES LIMITE - Aucune information n'est actuellement disponible sur cette arme.

VOTRE ENNEMI

Les Bugs que vous rencontrez au cours du jeu sont répartis en plusieurs "familles". Il existe une famille de Bugs pour chaque site. Chacune possède une structure hiérarchique. Tous les Bugs sont mus par un désir insatiable de mort et de sang!

TERMITES et TIQUES
Ils n'apparaissent pas dans tous les niveaux puisque les Bugs les emploient uniquement lorsque la charge de travail est énorme. Bien que ce ne soient que d'humbles ouvriers, ne les sous-estimez pas!

SOLDATS
Les soldats sont la principale force offensive de la ruche. Ils sont spécialisés dans le combat rapproché. Restez donc à l'écart...

GARDES
Les gardes sont des soldats Bugs dotés d'une incroyable résistance physique. Ils doivent protéger la Reine et les Cerveaux. Ils s'opposent violemment à quiconque tente de les atteindre.

CERVEAUX
Les cerveaux sont les plus intelligents serviteurs de la Reine. Ils possèdent une solide armure et peuvent se défendre avec acharnement et efficacité. Certains sont même capables "d'invoquer" d'autres Bugs pour les protéger.

REINES
Les plus grandes ruches ont une Reine à leur tête, pour diriger les Bugs, pondre les œufs et ainsi augmenter le nombre d'envahisseurs sur Terre. Leur protection est assurée par une armée de gardes et de soldats et elles sont plus difficiles à tuer que la plupart des autres adversaires. Pour affaiblir certaines reines, il faudra les attaquer sur des sites spécifiques. Normalement, elles ne quittent pas l'incubateur à moins de subir une attaque.

Emulation64.fr

QUELQUES TUYAUX

- Les mines sont extrêmement utiles pour ouvrir des portes, déplacer des rochers, accéder à des régions secrètes et même réduire vos ennemis en poussière! Ne vous en privez pas !
- Lorsqu'une arme spéciale est améliorée, maintenez enfoncée la touche 'Tirer avec une arme' pour découvrir de nouvelles façons de pulvériser vos ennemis!
- Gardez un œil sur votre scanner ! Des ennemis peuvent attaquer de toute part et surtout se cacher partout.
- Chaque niveau possède ses propres missions et sous-missions. Pour passer au niveau supérieur, il vous faut accomplir chacune de ces missions.
- Si vous emmenez des civils dans une zone protégée, ne tirez pas n'importe où! Vous pourriez blesser ces civils aussi bien que des Bugs. Si certains soldats ont survécu, ils peuvent vous aider à combattre les envahisseurs.
- Cherchez les bonus -- ils peuvent être bien cachés, ou bien se trouver dans des objets que vous pouvez détruire.
- Soyez prudent lorsque vous pulvérisez les œufs de Bugs -- certains sont prêts à éclore!
- En mode **CO-OP** (2 joueurs), le premier joueur qui atteint la zone de passage au niveau supérieur entraîne avec lui l'autre joueur. Certaines zones ne se traversent que dans un sens, alors restez groupés et vive le travail d'équipe!
- Ne gaspillez pas vos explosifs!
- **SUIVEZ LES INSTRUCTIONS A L'ECRAN.** Les messages à l'écran vous donnent régulièrement des indices et des informations. Tenez-en compte ou vous aurez du mal à terminer le jeu!
- En appuyant sur le **BOUTON C** vers le haut et vers le bas, accélérez ou ralentissez la vitesse de vos véhicules.

Emulation64.fr