

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

NUS-NCTP-EUR

Chameleon

TWIST™



SUNSOFT™

INSTRUCTION BOOKLET

NINTENDO⁶⁴



Emulation64.fr

Table des matières



L'histoire	43
Les personnages	44
Pour démarrer le jeu	46
Mode Entraînement	47
Mode Jeu	48
1. Nouvelle partie	48
2. Page de jeu	48
3. Menu de pause	48
4. Page de choix de carte	48
5. Déplacements de base	49
6. Objets	52
7. Etapes et conseils	53
Mode Bataille	59

Ce jeu est prévu pour le "Rumble Pack". Avant d'utiliser le "Rumble Pack", veuillez noter ce qui suit:

- * Lisez attentivement le mode d'emploi du "Rumble Pack".
- * Ne branchez, ni débranchez, le "Rumble Pack" qu'après vous être assuré que le jeu Nintendo 64 est hors tension.
- * Soyez attentif lorsque vous manipulez des piles.

- * Le "Rumble Pack" peut également être utilisé lors d'une partie entre amis; il suffit, pour cela, de relier un "Rumble Pack" à chaque boîte de commande de joueur.

L'histoire



Davy le Caméléon n'aime rien autant qu'une petite promenade tranquille dans la jungle, promenade qui se termine invariablement par une sieste sur sa branche favorite. Un jour, alors qu'il se prélassait au soleil, un lapin blanc, portant avec élégance un costume trois pièces et un chapeau en soie noire, fait tout à coup apparition en face de lui, courant le long de la branche.



"O ciel, ô ciel, je dois être en retard." murmure le lapin d'une voix harassée.

"En retard pour quoi?" se demande Davy.

Le lapin poursuit sa course puis saute dans un récipient qui a une drôle d'allure. L'intérieur du récipient est rempli d'une mystérieuse brume multicolore.

"Qui peut bien être ce lapin? Et pourquoi porte-t-il des vêtements aussi voyants?" Davy est incapable de répondre à ces questions. "Peut-être est-ce un ami de quelqu'un qui vit ici, dans cette jungle. Ou bien, ne serait-ce pas...?"

Boiiiing! Davy se laisse glisser de la branche et pénètre dans le récipient, bien décidé à tirer au clair cette affaire de lapin.

La brume se dissipe peu à peu et Davy se retrouve au milieu de la jungle. Mais cette jungle n'a rien à voir avec celle qu'il connaît, tout est différent et sa branche favorite est absente du paysage.



"Huh?"

Pendant, voici que Davy doit s'intéresser à autre chose que le décor qui l'entoure.

"Oh, là, là!"

Davy balaie la tête et s'aperçoit que son corps ne ressemble plus à celui d'un caméléon... Il se tient sur deux jambes et non pas quatre pattes, il porte des gants et un soc tyrolien. Que s'est-il donc passé?

"Il faut que je retrouve ce lapin et lui demande comment revenir dans mon monde."

Davy se met donc en marche, à la recherche du lapin. La jungle n'est pas très dense et son regard porte assez loin. Une chute d'eau se fait entendre à quelque distance.

Votre aventure avec Davy au Pays des Merveilles est sur le point de débiter. Faites confiance à votre langue, à votre intelligence et à votre courage. Bonne chance... et n'hésitez pas à vous servir de votre langue quand l'occasion se présente.



Les personnages



Davy le Caméléon

(avant sa métamorphose)

Davy est un reptile à écailles, d'une soixantaine de centimètres, pourvu d'une langue démesurément longue qu'il déroule pour capturer des insectes lorsqu'il a faim.



Davy le Caméléon

(après sa métamorphose)

Voici ce qu'est devenu Davy après son arrivée dans le Pays des Merveilles.

Taille: 15 langues

Longueur de la langue: 160 langues (quand elle est déroulée)

Caractéristiques: Se déplace et attaque avec la langue. La tête enfle et bouge plus lentement lorsque la langue lape les ennemis.



Les copains de Davy

Outre Davy, vous pouvez choisir trois autres caméléons. (Tous les ont la même taille.)



Linda

Linda se repère à ses rubans jaunes très à la mode.



Fred

Fred possède des yeux tout ronds et il a en permanence l'air d'avoir sommeil.



Jack

Tout le monde aime Jack; c'est un si gentil garçon.

Les ennemis de Davy



Hoppy

Il attaque par le haut.



Chochin

Il crache le feu.



Marble Kid

Il porte des bottes vertes
qui cochent ses grands pieds.



Snakkaly

Il vit dans le sable
du désert.



Flying Cookie

Un petit gâteau sec
débordant de crème.



Choco Kid

Tout le monde aime
Choco Kid.



Cremitta

Une bombe à retardement.

Pour démarrer le jeu



Mettez l'appareil en service; le logo SUNSOFT s'affiche puis c'est au tour de la page de démonstration et de la page de titre. L'une de ces deux pages étant affichée, appuyez sur le bouton START pour afficher la page de menu.

★Page de menu

Cette page vous donne le moyen de choisir le mode de jeu et les options.

★Entraînement

Choisissez ce mode pour vous exercer, autant de fois que vous le désirez, à l'usage des commandes. Pour de plus amples détails, reportez-vous à la page 10.

★Nouvelle partie

C'est le mode de fonctionnement normal; vous jouez contre l'ordinateur. Pour de plus amples détails, reportez-vous à la page 11.

★Bataille

Un mode permettant à quatre personnes de participer à la partie. Pour de plus amples détails, reportez-vous à la page 26.

★Options

Appuyez sur le manche 3D, vers le haut ou vers le bas, pour passer d'une option à l'autre, et vers la gauche ou vers la droite, pour changer la valeur de l'option. Choisissez un air ou un son grâce à "Music Test" ou "Sound Test" puis appuyez sur le bouton A pour écouter l'air ou le son.

Mode sonore: Choisissez la stéréophonie ou la monophonie.

Effets sonores: Pour entendre les effets sonores utilisés au cours de la partie.

Musique de fond: Pour entendre la musique qui accompagne la partie.

Effacement des données: Effacement des données de classement et autres.



★Chargement

Choisissez un des quatre fichiers puis démarrez la partie. Ce fichier vous permettra, le moment venu, de sauvegarder la partie dans son état d'avancement. Utilisez le bouton L pour effacer un fichier et le bouton R pour copier un fichier.



★Classement

Cette page vous donne la faculté de prendre connaissance des résultats de classement.



Mode Entraînement



Ce mode vous offre le moyen d'améliorer votre technique. Tout d'abord, saisissez Davy dans toutes les directions puis jouez avec un ami afin de déterminer qui peut arriver le premier en fin de parcours (vos temps sont indiqués sur l'écran mais ne sont pas mis en mémoire).

Menu de pause

Appuyez sur le bouton **START** pour afficher le menu de pause.
Appuyez sur le bouton **A** pour valider un choix et sur le bouton **B** pour l'annuler.

Annulation: Retour à la partie.

Nouveau départ: Retour à la case départ et début d'une nouvelle partie.

Sortie: Abandon du mode Entraînement et retour à la page Menu.



Pièce numéro 1

Attaque à la mitrailleuse



Pièce numéro 3

Grand saut en hauteur



Pièce numéro 2

Pratique sur cible



Pièce numéro 4

Déplacement rapide



Pièce numéro 5

Rotation rapide



Mode Jeu



1. Nouvelle partie



Choisissez "New Game" puis décidez lequel des quatre caméléons devra vous représenter. Pour cela, utilisez le manche 3D et appuyez sur le bouton A pour valider.

* Vous ne pouvez pas changer de personnage en cours de partie.

Après avoir choisi un personnage, la page d'ouverture s'affiche. Le Pays de la Jungle est la première étape à franchir. Cela fait, la page de choix de carte s'affiche.



* Si vous avez choisi l'option "Load" sur le menu pour reprendre une partie interrompue, vous commencez très exactement là où vous vous êtes arrêté.

2. Page de jeu

Vie

La partie se termine lorsque vous ne disposez plus d'aucune vie. Le nombre maximal de vie que vous pouvez posséder est égal à 10.



Objets rassemblés

Est indiqué ici le nombre d'objets que vous avez rassemblés au cours de l'étape.

Caméra

Ceci indique si la caméra fonctionne en automatique ou en manuel.

3. Menu de pause

Appuyez sur le bouton START pour afficher le menu de pause. Appuyez sur le bouton A pour valider un choix, ou sur le bouton B pour l'annuler.

Annulation: Retour à la partie.

Abandon de l'étape: Abandon de l'étape en cours et affichage de la page de choix de carte.

Sauvegarder: Choisissez un des quatre fichiers pour sauvegarder la partie.

Sortie: Abandon du mode Jeu et retour à la page Menu.



4. Page de choix de carte



La page de choix de carte s'affiche après avoir franchi le Pays de la Jungle. Décidez alors de chemin que vous désirez suivre pour parvenir au Château du Fantôme. Il n'est pas nécessaire de franchir toutes les étapes qui séparent le Pays de la Jungle du Château du Fantôme pour qu'une partie soit achevée. En effet, pour atteindre le Pays des Fourmis ou le Pays des Bombes, vous devez tout d'abord franchir le Pays de la Jungle, tandis que pour atteindre le Château de Désert ou de Pays des Enfants, il vous faut traverser, sain et sauf, le Pays des Fourmis ou le Pays des Bombes. Après avoir franchi une étape, vous pouvez la retourner autant de fois qu'il vous plaît.

5. Déplacements de base

Bouton gauche (L)

Sélection du mode de fonctionnement de la caméra.

Bouton START

Affichage du menu de pause

Bouton B

Déroulement de la langue lorsque la langue est déroulée, vous pouvez la déplacer de bien des manières en agissant sur le manche 3D.

Bouton A

Saut/Conversation avec le lapin



Bouton Z

Équilibre sur la langue

Plus vous maintenez la pression d'un doigt sur le bouton Z, plus haut est Dory en équilibre sur la langue.



Manche 3D

Déplacement de personnage/ Commande de la langue

Habituellement, le manche permet de déplacer un personnage, mais il permet également de contrôler la langue quand elle est déroulée.



Bouton droit (R)

Dirige la vue

Si vous visiez un ennemi au même niveau que Dory, son image clignote.

Bouton C

Commande de la caméra

La caméra peut être en mode automatique ou en mode manuel. Dans le premier cas, l'angle de prise de vues est fonction de la scène qui se déroule sur l'écran. Dans le second cas, vous choisissez vous-même l'angle de prise de vues. Vous avez la faculté de passer d'automatique en manuel, par exemple quand vous désirez, grâce au zoom, en savoir plus sur un objet lointain qui vous intrigue ou examiner de près ce qui se passe à vos pieds.

- Rapprochement d'un caméléon
- Éloignement d'un caméléon
- Rotation vers la gauche, caméléon au centre
- Rotation vers la droite, caméléon au centre

* Dans certains lieux, vous ne pouvez pas changer l'angle de prise de vues. verändern kannst.

Viser

Maintenez la pression d'un doigt sur le bouton R et agissez sur le manche 3D pour viser la cible sans déplacer Davy. Le petit carré clignotant indique l'emplacement de la visée.



Utilisation de la langue de Davy pour se déplacer

Déplacement rapide

Appuyez sur le bouton B pour faire surgir la langue de Davy et saisir un piquet. Maintenez une faible pression du doigt sur le bouton pour mouvoir Davy dans la direction du piquet. Au moment où vous relâchez le bouton, la langue de Davy quitte le piquet.



Rotation rapide

Appuyez sur le bouton B pour dérouler la langue de Davy lorsqu'il est face à un piquet. Au moment où sa langue saisit le piquet, appuyez sur le bouton A, tout en maintenant la pression d'un doigt sur le bouton B, de manière qu'il tourne autour du piquet. Relâchez en même temps les boutons A et B pour que Davy quitte rapidement le piquet. Appuyez sur le manche 3D, vers la gauche ou vers la droite, pour décider du sens de la rotation.



Équilibre sur la langue/Saut en hauteur sur la langue

Appuyez sur le bouton Z pour réaliser un équilibre sur la langue. Employez le saut en hauteur sur la langue pour atteindre des emplacements inaccessibles à l'aide de l'équilibre sur la langue.

Commencez par prendre un peu d'élan en utilisant le manche 3D, appuyez sur le bouton Z pour effectuer un équilibre sur la langue et enfin, tandis que la langue est encore courbée, appuyez sur le bouton A. Cette méthode vous donne la possibilité de réaliser des sauts plus hauts que la normale.



Utilisation de la langue pour attaquer

Coup de langue aux ennemis/Rejet d'ennemi pour en défaire d'autres



A l'aide du bouton B, déroulez la langue pour laper les ennemis. Appuyez une nouvelle fois sur le bouton B pour les rejeter avec force. Les chefs de bande ennemis, leurs adjoints et certains autres personnages sont à l'abri des lapements. Pour les blesser, le plus sûr moyen consiste à cracher vers eux des ennemis de rang très inférieur.

Attaque à la mitrailleuse

Appuyez sur le bouton B pour cracher plusieurs ennemis en même temps et blesser ainsi l'adversaire. Cette attaque est très utile quand votre personnage est entouré d'un grand nombre d'ennemis.

Attaque par crachement individuel

Appuyez sur le bouton Z pour cracher les ennemis un par un.

Attaque au chiche-kebab

Appuyez sur le bouton B pour dérouler tout droit la langue de Davy et l'utiliser comme une lance pour transpercer les ennemis. Cette attaque est particulièrement efficace lorsque des ennemis alignés se dirigent vers votre personnage.



Attaque par rotation

La méthode est identique à celle de la rotation rapide. Appuyez sur le bouton B pour dérouler la langue de Dony lorsqu'il est face à un piquet. Au moment où sa langue saisit le piquet, appuyez sur le bouton A, tout en maintenant la pression d'un doigt sur le bouton B, de manière qu'il tourne autour du piquet, lape tous les ennemis situés sur son parcours ou les abatent comme des quilles. Appuyez sur le manche 3D, vers la gauche ou vers la droite, pour décider du sens de la rotation. Utilisez l'attaque par rotation pour vous débarrasser d'adversaires qui sont habituellement hors d'atteinte des projectiles – lesquels sont les ennemis de moindre rang – que le personnage peut leur lancer. Une fois ces adversaires abattus, mettez-les définitivement hors d'état de nuire en les bombardant d'ennemis de peu d'envergure.



Garde de la langue

Votre personnage peut se protéger en enroulant sa langue autour du corps. Cette protection est également efficace contre les piques qui, à intervalles fixes, émergent du sol et des murs.



6. Objets



Gain d'une vie



Gain de trois vies



Rétablissement de la jauge de vie à son maximum



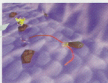
Objets à rassembler

Si vous rassemblez plus de 20 objets au cours d'une étape, une couronne vient prendre place sur la page de choix de carte. Si vous gagnez une couronne à chaque étape, vous avez droit à une bien jolie surprise!



C'est le premier défi auquel est confronté Davy. Les premiers ennemis attaquent en groupe. Restez assez éloigné et utilisez l'attaque au chiche-kebab (page 51) et l'attaque à la mitrailleuse (page 51). Déplacez le personnage d'un piquet à un autre par des mouvements rapides (page 50). A mi-chemin du sommet de la montagne, vous découvrirez une ancienne mine qui est dangereuse. Attention! Avancez par des rotations rapides (page 50). Les papillons sont parfaits pour vous débarrasser de Lizard Kong, Roi de la Jungle.

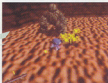
Prenez garde aux poissons quand vous traversez la cascade.



Les araignées de la jungle sortent des œufs.



La langue du personnage est sans effet contre Rock Man; attaquez-le avec une araignée verim euse.



Le Pays des Fourmis



Ce pays est peuplé de fourmis géantes. Elles s'approchent de Davy en colonnes serrées et sans fin. Déroulez la langue tout droit, ou en formant un L, et utilisez l'équilibre sur la langue pour attraper un grand nombre de fourmis au cours d'une attaque. Contre les grands Marble Kids, l'attaque par rotation (page 52) est une des plus efficace.

Quintella, la Reine des fourmis, se déplace beaucoup dans ses attaques contre Davy. Il est important d'utiliser au mieux les piquets pour aller de place en place.

Contre les Weiners, les attaques au chiche-kebab font merveille.



Le Bad Tackle se déplace très rapidement. Visez soigneusement et débarrassez-vous de lui par une attaque à la mitraillette.

Une longue colonne d'Arinkos. Est-ce que vous n'avez pas l'impression qu'ils vous séparent d'un objet intéressant... ?





L'utilisation habile des fusées est essentielle au cours de cette étape. Emportez-vous de fusées et servez-vous-en pour faire sauter les blocs gigantesques et les armées de façon à assurer la progression du personnage. Vous pouvez créer des explosions en chaîne en alignant les bombes. Conduisez avec soin les armées sur leurs positions puis lancez une fusée pour provoquer une méga-explosion, très dynamique. Si cette explosion est suffisamment puissante, vous avez droit à un petit cadeau.

Faites sauter les blocs pour vous frayer un chemin.



Faites voler les Capteurs en éclats pour rendre inoffensives les zones dangereuses du sol.



Des bombes puissantes sont expulsées par le canon. Faites attention à vos pieds!

Château du Désert

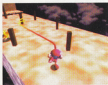


Cette étape se déroule dans une forteresse bâtie au milieu du désert. Protégez votre personnage au moyen de sa langue tandis qu'il progresse (page 52). Les sables mouvants constituent un passage difficile. Vous ne pouvez pas employer le manche 3D pour déplacer le personnage comme à l'accoutumée. Au contraire, utilisez la langue pour saisir, l'un après l'autre, les piquets. Pour franchir cette étape, la maîtrise parfaite du grand saut en hauteur (page 50) est tout à fait de rigueur. En outre, changer de perspective est également une bonne idée pour savoir ce qui se passe autour de Davy.

C'est le moment d'un grand saut en hauteur



L'usage d'un déplacement rapide est un moyen sûr de franchir les sables mouvants. Ne vous abandonnez pas à la déprime!



Un topis volant, le ciel aussi est plein d'objets insolites...





Il est ainsi appelé parce qu'il est peuplé de tribus qui s'appellent gâteaux, friandises et aventures. Servez-vous avec adresse des techniques apprises pour passer sans encombre entre les galettes solides, le chocolat et les cakes. Bouchez la bouche de votre personnage de Chocolate Kids pour attaquer les Hoppies qui viennent du ciel. Des objets sont cachés là où le plafond est haut. Les attaques par rotation sont sans effet sur le chef de bande. Mais son talon d'Achille se serait-il pas dans sa source d'énergie...?

Touchez la galette par une attaque à la mirlouille pour recueillir les objets cachés!



Des rayons lumineux blancs sortant d'un caramélis. Eloignez-vous par une rotation rapide.

Changez de perspective pour trouver des piguets tels que celui-ci.



Le Château du Fantôme



C'est certainement l'étape la plus mystérieuse de ce monde envoûté. Nombreux sont les défis qui attendent Davy - pièces tournantes au plancher incertain, étages hanchés qui ne se découvrent qu'à la lumière d'une chandelle, salles pleines de tonneaux qu'il faut franchir pour progresser, chambres aux escaliers grouillant de socques japonaises en bois claquant sur les marches... et deux esprits frappeurs, l'un japonais et l'autre européen.

Existe-t-il un dernier ennemi guettant Davy? Davy sera-t-il capable de retrouver le chemin de son monde? Tout dépend de l'habileté avec laquelle vous ferez usage de sa langue.

Une bibliothèque géante. Oh, non! La pièce tourne!



Un esprit japonais. Votre image se reflète dans le miroir courbe.

Allumez une bougie et voici que le plancher apparaît. Traversez vite, avant que la bougie ne s'éteigne!



Mode Bataille



Sur la page de menu, choisissez l'option "Battle" pour jouer contre deux ou quatre amis. Bien sûr, chacun doit disposer de sa propre boîte de commande.*

* Ce mode ne peut pas être employé par une personne seule.

Raccordement des boîtes de commande

Le personnage qui vous représente dépend du connecteur que vous utilisez pour raccorder votre boîte de commande. Appuyez sur le bouton A de votre boîte de commande pour la mettre en service.

Connecteur pour boîte de commande 1 (1P) Davy

Connecteur pour boîte de commande 2 (2P) Jack



Connecteur pour boîte de commande 3 (3P) Fred

Connecteur pour boîte de commande 4 (4P) Linda

* N'oubliez pas que vous devez brancher les boîtes de commande avant de mettre le Nintendo 64 sous tension.

Choix du niveau de difficulté

Chaque joueur décide du niveau de difficulté qu'il désire en déplaçant le manche 3D vers la gauche ou vers la droite. Ce jeu présente quatre niveaux de difficulté. Plus le nombre d'étoiles est grand, plus il est facile de se protéger et d'éviter les blessures.

Choix des sons et de la durée d'une bataille

La page de choix d'étape étant affichée, appuyez sur le bouton B avant de sélectionner l'étape de façon à afficher la page de choix des sons et de la durée de la bataille. Cela fait, décidez de la musique qui accompagnera la partie et précisez la longueur de cette dernière. Appuyez sur le manche 3D, vers le haut ou vers le bas, pour passer d'une option à l'autre, et vers la gauche ou vers la droite, pour changer la valeur de l'option.



Étapes

Le mode bataille comporte huit étapes de bataille et deux manières de jouer une partie. Choisissez une étape à l'aide du manche 3D puis validez en appuyant sur le bouton A.



Manières de jouer une partie

Bataille royale (étapes 1-4)

Le dernier personnage présent sur scène à la fin de la partie est le gagnant. Si un personnage quitte la scène, il est éliminé de la partie.

Bataille contre la montre (étapes 5-8)

Le personnage qui, à l'expiration de la durée prévue, a passé le plus bref temps hors de la scène, est le gagnant. Dans ce cas, quand un personnage quitte la scène il peut y revenir, autant de fois qu'il le désire, dans la mesure où la fin de la partie n'est pas atteinte.



BATTLE BANNING				
RANK	1st	2nd	3rd	4th
1st	2	0	0	0
2nd	1	1	1	0
3rd	0	0	2	1
4th	0	2	0	1

Objets apparaissant au cours du mode Bataille.



Multipliez par deux le poids de votre personnage pour lui donner plus de puissance défensive.



Augmentez la taille de votre personnage et des objets qu'il crache de façon à décupler sa puissance d'attaque.



Réduisez la taille de votre personnage.



Réduisez la taille des personnages des autres joueurs.