

DAFFY DUCK

DANS LE RÔLE DE

DUCK DODGERS

PROTAGONISTA DE
DUCK DODGERS

MANUAL DE INSTRUCCIONES
MODE D'EMPLOI




INFOGRAMES

NINTENDO⁶⁴

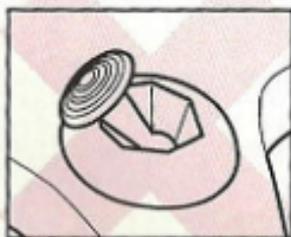


LA MANETTE DE JEU NINTENDO 64

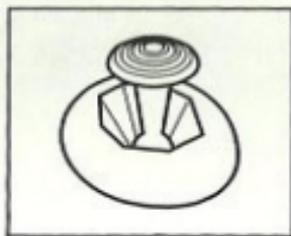
Description du Stick Multidirectionnel

Le stick multidirectionnel de la Nintendo 64 utilise un système analogique pour interpréter les angles et directions de mouvement. Ceci permet un contrôle très précis jusqu'alors inimaginable avec la manette multidirectionnelle classique.

Au moment où vous allumez la console, laissez le stick multidirectionnel en position verticale.



Si, au moment où vous allumez la console, le stick est incliné (comme dans la figure ci-contre), c'est cette position qui sera retenue comme position de référence. Les jeux utilisant le stick multidirectionnel ne pourront donc pas fonctionner correctement.



Pour redéfinir la position de référence du stick multidirectionnel une fois la partie commencée, faites-le revenir à sa position centrale (voir ci-contre), puis appuyez sur START tout en maintenant enfoncés les boutons L et R.

Le stick multidirectionnel est un instrument de haute précision ; veillez à ne pas renverser de liquides ni à insérer d'objets à l'intérieur de celui-ci.



L'HISTOIRE

Dans le but de rayer la Terre de la surface de l'Univers, Marvin le Martien™ vient de mettre au point son Plan Ultime : l'Arme Fatale. Un seul petit problème subsiste néanmoins, il ne possède pas assez d'énergie pour la faire fonctionner. Marvin, qui fait tout de même preuve d'un peu de génie, ordonne alors à ses sous-fifres de partir explorer les planètes avoisinantes afin de récolter les atomes d'énergie nécessaires à la réalisation de sa terrible machine de guerre. Une fois cette périlleuse mission accomplie, plus rien ne pourra contrarier son plan machiavélique. C'est pour cette raison que Marvin doit être arrêté coûte que coûte !

Duck Dodgers™, sauveur de l'Univers (et maître empoté), c'est à toi de mettre un terme à cette manigance martienne. Tu dois affronter les hommes de main de Marvin et ramasser tous les atomes d'énergie avant eux, pour les empêcher de faire fonctionner l'Arme Fatale. Te sens-tu à la hauteur, Duck Dodgers ? Es-tu capable de sauver le monde ? Nous comptons sur toi !



COMMENCER UNE PARTIE

La méthode est très simple :

- ✿ Insère la cartouche du jeu Daffy Duck™ dans ta console Nintendo® 64.
- ✿ Connecte ta manette à la prise de connexion située à gauche sur ta N64®.
- ✿ Si tu possèdes un Rumble Pak, connecte-le à ta manette.
- ✿ Allume l'interrupteur et suis les instructions qui apparaissent à l'écran !

Lorsque l'écran titre s'affiche, appuie sur le bouton **START** pour accéder à l'écran de sélection de la langue du jeu. Choisis la langue à l'aide des boutons **↑** et **↓** du stick multidirectionnel puis appuie sur le bouton **A** pour confirmer ta sélection.

L'écran de Sélection du fichier s'affiche et trois options s'offrent à toi :



- ✿ Charger et continuer une partie précédemment sauvegardée.
- ✿ Commencer une nouvelle partie (si tu possèdes un emplacement vide).
- ✿ Afficher l'écran d'options (tu peux alors effacer un ancien fichier et faire une foule d'autres choses ; pour plus d'informations, consulte la page 6 de ce manuel).

SELECTIONNER UNE PARTIE SAUVEGARDEE

Tu peux sauvegarder jusqu'à quatre parties (nous en reparlerons dans le paragraphe "Pause, Quitter et Sauvegarder" en page 10 de ce manuel). Utilise le stick multidirectionnel vers ← et vers → pour te déplacer dans la liste des fichiers sauvegardés et confirme ton choix à l'aide du bouton A.

COMMENCER UNE NOUVELLE PARTIE

A l'aide du stick multidirectionnel ← et → sélectionne l'option **NEW** puis appuie sur le bouton A pour confirmer ton choix.

OPTIONS DE JEU

Tu peux accéder aux écrans d'Options de jeu en appuyant sur le bouton **START**. Utilise le stick multidirectionnel ← et → pour te déplacer d'écran en écran. Pour revenir à l'écran de sélection des jeux, appuie de nouveau sur le bouton **START**.

EFFACER LES FICHIERS

A l'aide du stick multidirectionnel ↓, sélectionne **OUI** puis appuie sur le bouton A. Le message "VRAIMENT?" apparaît alors à l'écran. Sélectionne **OUI** pour confirmer la suppression d'un fichier et appuie de nouveau sur le bouton A. Attention, assure-toi au préalable que c'est réellement la partie dont tu souhaites te débarrasser car, sinon, le fichier sera effacé pour toujours !

PARAMETRES DU JEU

Tu peux modifier les options suivantes :

 Mode Caméra	Auto, Libre ou Bloqué
 Affichage Etat	Toujours ou Parfois
 Volume Musique	Off, Bas, Normal ou Fort
 Effets Sonores	Off, Bas, Normal ou Fort
 Mode Son	Mono, Stéréo ou Surround
 Langue	Français, Anglais, Allemand, Espagnol, Italien ou Néerlandais.

Utilise le stick multidirectionnel vers ↑ et vers ↓ pour te déplacer dans le menu des options, puis vers ← et vers → pour effectuer tes réglages. Lorsque tu as terminé, appuie sur le bouton **START**.

LES ATOMES

Cet écran t'indique le nombre d'atomes que tu as ramassés sur chaque planète. C'est une excellente manière de contrôler ta progression dans le jeu. Pour revenir à l'écran de sélection des jeux, appuie de nouveau sur le bouton **START**.



COMMANDES PRINCIPALES

- PAUSE** : Le bouton **START** met en pause la partie et te permet de quitter le jeu et d'accéder au menu des paramètres du jeu. (Voir page 10 pour plus d'informations sur les menus **Pause**, **Quitter** et **Sauvegarder**).
- SE DÉPLACER** : Utilise le **Stick multidirectionnel** pour déplacer Daffy Duck à travers les niveaux.
- MARCHER À TATONS** : Maintiens le bouton **R** enfoncé et utilise le **stick multidirectionnel** pour que Daffy Duck se déplace furtivement à travers le paysage. C'est la meilleure manière d'éviter les ennemis trop ennuyeux..
- SAUTER** : Appuie sur le bouton **A** pour faire sauter Daffy. Tu verras, c'est extrêmement utile !
- DOUBLE SAUT** : En appuyant deux fois de suite sur le bouton **A**, Daffy sautera encore plus haut. N'hésite pas à utiliser cette technique pour atteindre des emplacements qui te semblent, a priori, hors de portée !
- POUSSER LES OBJETS** : Daffy Duck peut pousser certains objets en se collant à eux. Si quelque chose peut se mouvoir, Daffy sera capable de le déplacer en se tenant près de l'objet en question et en marchant dans la direction vers laquelle il veut le pousser.
- DONNER UN COUP DE PIED** : Lorsque tu appuies sur le bouton **B**, Daffy Duck donne un coup de pied. Cette technique est particulièrement utile lorsque tu souhaites te débarrasser d'ennemis de petite taille tels que les mineurs.
- SE LAISSER TOMBER LOURDEMENT** : Appuie sur le bouton **A** puis sur le bouton **B** pour sauter et écraser la cible sur laquelle tu souhaites atterrir ! Tu peux ainsi briser des caisses, activer certains boutons et interrupteurs ou bien encore écrabouiller certains de tes ennemis !
- NAGER** : Lorsque tu te retrouves dans l'eau, utilise le bouton **A** pour nager à la surface et le bouton **B** pour plonger. Une fois sous l'eau, appuie sur le bouton **A** pour agiter tes pattes et sur le bouton **B** pour mouvoir tes ailes.
- GADGETS** : Utilise le bouton **Z** pour te servir d'un gadget.

CAMERA

- C◀ & C▶** : Fait pivoter l'angle de vue.
- C▼** : Place la caméra juste derrière Daffy Duck.
- C▲** : Alterne entre vue subjective et vue de caméra. Tu peux aussi déplacer la caméra tout autour de Daffy Duck, ainsi que vers le haut et vers le bas à l'aide du **Stick multidirectionnel**. Quand tu as fini d'observer les alentours, appuie de nouveau sur **C▲** pour repasser à la vue subjective.



TIRS AU LASER

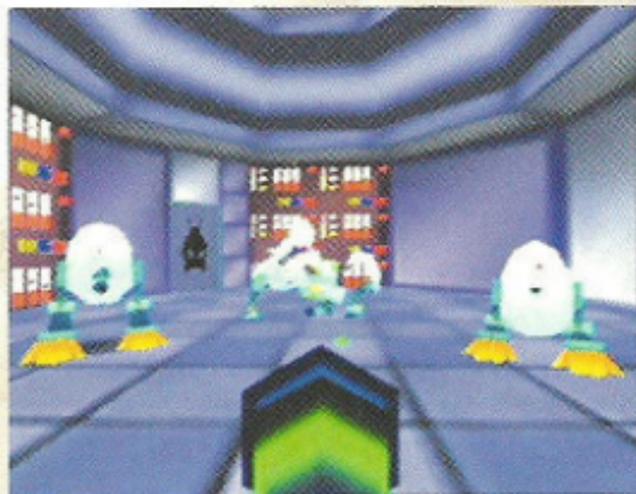
Tu ne peux malheureusement pas vaincre tous tes ennemis pacifiquement, autrement dit, juste en courant, sautant ou te déplaçant furtivement. En effet, tu te rendras bientôt compte que, pour te frayer un chemin à travers les lignes ennemies, tu devras y aller l'arme à la main ! Tu t'en apercevras dès que tu entreras en mode **Tirs au Laser**.

Ce mode te permet de regarder par-dessus le canon de ton pistolet laser.

L'**objectif de la mission est simple** : éliminer tous les œufs ennemis tout en ramassant les atomes. Mais sois vigilant, car, même lorsque tu as brisé leurs coquilles, tes ennemis restent potentiellement dangereux. Prends garde également aux jaunes d'œufs ; ils sont très glissants !

En mode **Tirs au Laser**, les commandes fonctionnent de la même manière que dans le reste du jeu... à quelques différences près.

- ✿ **TIRER** : Atomise tes ennemis en te servant cette fois-ci du **bouton Z** ! N'hésite pas à tirer sur les caisses pour révéler leur contenu.
- ✿ **SE DEPLACER** : Utilise le **Stick multidirectionnel** pour te déplacer en avant, en arrière et pour tourner à gauche et à droite.
- ✿ **DEPLACEMENT A GAUCHE** : **C ◀** sert à se déplacer latéralement vers la gauche.
- ✿ **DEPLACEMENT A DROITE** : Utilise **C ▶** pour exécuter le même déplacement, mais dans la direction opposée !



PAUSE, QUITTER ET SAUVEGARDER

PAUSE : Tu peux mettre la partie en pause à n'importe quel moment du jeu en appuyant sur le bouton **START**. Appuie de nouveau sur le bouton **START** pour reprendre ta partie interrompue. Lorsque le jeu est en pause, tu peux voir le nombre d'Atomes restant dans le niveau. Pour Quitter le jeu ou accéder aux **Paramètres du jeu**, déplace le Stick multidirectionnel vers ← ou vers →.

QUITTER : A l'aide du Stick multidirectionnel ↑ ou ↓, sélectionne **OUI** ou **NON** dans le menu **QUITTER**. L'option **OUI** te permet de quitter la partie et l'option **NON** de continuer à jouer. Si tu sélectionnes **OUI**, tu devras confirmer ton choix avant de quitter réellement le jeu.

SAUVEGARDER : Tu ne peux sauvegarder la partie qu'à certains points du jeu. Lorsque ce sera possible, le jeu te proposera d'appuyer sur le bouton **A** pour sauvegarder la partie. A ce moment là, tu auras également la possibilité d'appuyer sur le bouton **B** pour poursuivre ton aventure sans effectuer de sauvegarde.

L'ECRAN DE JEU

Dès que tu commences à jouer à Duck Dodgers, tu remarques différentes indications à l'écran. La plupart, comme les bonus ou la jauge de santé de Daffy Duck's, n'apparaissent à l'écran que lorsqu'elles subissent des modifications.



LA SANTÉ DE DAFFY : Daffy possède quatre niveaux de santé. Chaque fois que tu encaisses un coup, l'image de la tête de Daffy's se modifie. Lorsque tes quatre points de vie sont épuisés, tu reçois une 'chance' supplémentaire. Une fois que toutes tes 'chances' sont épuisées, la partie se termine. Les quatre niveaux de santé de Daffy sont les suivants (du meilleur au pire) :



ATOMES : Sur chaque planète visitée, tu trouveras au maximum 20 Atomes, pour un total de 100 Atomes répartis à travers l'ensemble du jeu. Après la santé de Daffy Duck, les Atomes sont l'élément le plus important du jeu. Ils sont dispersés tout autour de la planète. Pour accéder à la planète suivante, il te faut d'abord ramasser un certain nombre d'atomes, alors garde les yeux bien ouverts !

Certains atomes sont facilement accessibles tandis que d'autres paraissent plus difficiles à atteindre. D'autres encore sont cachés. Pour tous les ramasser, tu devras donc chercher aux quatre coins de la planète ! En ramassant les 100 Atomes, tu auras la chance de découvrir le véritable dénouement du plan de Marvin !



QUARKS: Tu peux améliorer la santé de Daffy Duck en ramassant des Quarks. Chaque Quark t'apporte 1 point de vie. Si ta santé est à son maximum, rien ne t'empêche de les ramasser et de les stocker. Si tu parviens à collecter 50 Quarks, tu te verras attribuer une 'Chance' supplémentaire.



CHANCES: Tu commences le jeu avec cinq 'Chances' et tu peux obtenir jusqu'à neuf 'Chances' maximum. Si tu perds toutes tes chances, tu devras recommencer le jeu à partir de ta dernière sauvegarde.



GADGETS: Un gadget est un objet destiné à aider Daffy Duck à trouver la sortie du niveau. Ce peut être un jetpack (pour voler autour ou au-dessus un obstacle), une clé (pour déverrouiller une porte), un gant de boxe (pour assommer un adversaire coriace) ou bien autre chose encore... Pour utiliser un gadget, appuie sur le bouton Z.

LE VAISSEAU DE DAFFY



Au cours de la partie, tu as la possibilité de revenir à la zone d'atterrissage du vaisseau de Daffy Duck pour parler à son coéquipier Porky". Une fois à l'intérieur, tu peux :

-  Visionner le dernier atterrissage en utilisant l'écran de télévision.
-  Vérifier le nombre d'atomes que tu as ramassés sur chaque planète.
-  Te rendre sur une planète que tu as déjà visitée en te servant du plan de l'univers. A l'aide du Stick multidirectionnel ← et →, sélectionne une planète puis appuie sur le bouton A pour t'y rendre.



QUELQUES TRUCS ET ASTUCES

- ✿ Seuls les adversaires de petite taille craignent les coups de pied.
- ✿ Débarrasse-toi de petits adversaires en sautant dessus pour les écraser.
- ✿ Evite la confrontation avec certains ennemis en passant à côté d'eux sans faire de bruit.
- ✿ Ouvre tout ce que tu peux. Tu ne sais jamais ce que tu y trouveras.
- ✿ Les ennemis de grande taille sont insensibles aux attaques 'normales'. Mais si tu sautes juste avant qu'ils ne t'atteignent, ils seront désorientés pendant un court instant, te donnant alors l'occasion de t'échapper rapidement.

LES PLANÈTES

LE DESERT



La planète désert est une petite planète minière située à la périphérie de la galaxie dirigée par Hassan™™ (un vieux routier des nombreux dessins animés Looney Tunes™). Elle est habitée par les mineurs, de petites créatures, qui, bien qu'habituellement inoffensives, s'avèrent très farceuses.



LA CITE



Véritable retour à l'Amérique des années 30, cette planète est infestée de monstres qui veulent t'anéantir. Tu devras te frayer un chemin au travers de rues mal fréquentées pour trouver les atomes avant que ces derniers ne revendiquent leur propriété et n'approvisionnent la machine infernale de Marvin.



Il existe encore d'autres planètes à découvrir et explorer pour déjouer le plan machiavélique de Marvin. Souviens-toi, nous comptons sur toi pour sauver la terre !



SERVICE CONSOMMATEURS

En cas de problèmes, contactez votre revendeur ou notre service consommateur :

Par téléphone : Soluces : 0892 68 30 20 (2,21 F/mn) (24h/24)

Technique : 0825 15 80 80 (0,98 F/mn) du lundi au samedi de 10h à 20h.

Par fax : 04 78 68 48 12

Par courrier : INFOGAMES FRANCE / EURO INTERACTIVE

Service Consommateur

84 rue du 1er Mars 1943

69625 VILLEURBANNE Cedex

FRANCE

Par email : support@fr.infogames.com

Sur internet : www.looneytunes-games.com

<http://www.fr.infogames.com>

Sur minitel : 3615 Infogames (2,21 F/mn) (24h/24)

INFOGAMES HOTLINE	
	www.fr.infogames.com
	0892 68 30 20* Soluces
	36 15 Infogames*
	0825 15 80 80** Technique

* 2,21 F/mn
** 0,98 F/mn

