

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

NUS-NEGP-EUR

extremie-G™

MANUEL
D'INSTRUCTIONS
FRANCAIS

Acclaim



Emulation64.fr

INTRODUCTION

L'avenir était un endroit extrêmement ennuyant... Tout ce que nous avons toujours voulu, nous l'avions. Tous nos rêves étaient exaucés. Nous nous ennuyions vraiment. Au lieu de nous laisser nous promener dans les rues à la recherche d'action d'une nature dirons-nous moins intellectuelle, notre Gouvernement bien aimé nous occupait avec une toute nouvelle expérience: les courses d'Extreme-G™.

Ayant lieu dans tous les mondes qu'ils avaient éprouvés, se déroulant sur des circuits spécialement conçus pour, je cite, "stimuler les esprits et améliorer l'esprit de compétition des habitants du Monde." Et vous savez quoi? Ça marche.

J'ai vraiment hâte de botter le cul à tous mes proches, j'ai vraiment hâte de dire merde au système et de piloter mon effrayante bécane diabolique. Si je deviens bon, je pourrai peut-être concourir dans la cour des grands. C'est à dire, piloter une vraie moto au lieu d'en contrôler une de chez moi.

En fait, tout risquer pour pouvoir vivre cette expérience dans le nouveau monde.

Bref, il faut que j'aille courir. Rendez-vous sur la piste, et surtout, ne regardez pas en arrière.

INSTALLATION DU JEU

Utilisez n'importe quelle manette pour passer en revue les options disponibles, bouton A ou START pour sélectionner et le bouton B ou Z pour sauvegarder.

Vous verrez l'écran titre contenant les choix suivants:

EXTREME CONTEST (RENCONTRE EXTREME) (Voir Types de jeu)

SINGLE PLAYER (MODE UN JOUEUR) Entraînement - Courses contre la montre et Shoot'em-up. (Voir Types de jeu)

MULTI PLAYER (MODE MULTJOUEUR) Tête à tête - Championnat de coupe - Arène de bataille - Jeu avec drapeau

OPTIONS

WEAPONS (ARMES) Activez cette option pour une partie de folie furieuse ou désactivez-la pour une simple course.

Types d'affichage de l'information au dessus des motos: BIKE NAMES (NOM DES MOTOS), BIKE POSITIONS (POSITION DES MOTOS) ou DISPLAY NOTHING (AUCUN AFFICHAGE).

ENTER PASSWORDS (ENTRER MOTS DE PASSE)

Entrez un mot de passe pour accéder aux circuits que vous avez atteints (voir Mots de passe, page 38)

FX VOLUME (VOLUME DES EFFETS SONORES) Utilisez la barre coulissante pour contrôler le volume des effets sonores.



MUSIC VOLUME (VOLUME DE LA MUSIQUE) Utilisez la barre coulissante pour contrôler le volume de la musique.

EXIT (QUITTER) Retourner au menu principal.

CHARGER/ SAUVEGARDER UNE PARTIE

CONTROLLER PAK: les propriétaires de CONTROLLER PAK pourront sauvegarder leurs progrès et leurs meilleurs temps tout au long de la compétition d'Extreme-G™. Les utilisateurs de RUMBLE PAK peuvent changer de PAK entre les courses pour sauvegarder leurs progrès.

Si un CONTROLLER PAK contenant un fichier Extreme-G™ est détecté lors de l'amorçage, le fichier sera automatiquement rétabli.

MOTS DE PASSE:

POUR LES JOUEURS N'AYANT PAS DE CONTROLLER PAK, chaque piste et chaque niveau de difficulté d'Extreme-G est protégé par un mot de passe. Si vous participez à une course sur un circuit dans la compétition d'Extreme, vous obtiendrez un mot de passe pour ce circuit. Vous pourrez alors avoir accès à ce circuit en mode entraînement ou dans d'autres modes.



Lorsque vous terminerez une compétition d'Extreme sur chaque niveau de difficulté, vous obtiendrez un mot de passe qui vous permettra d'accéder au niveau de difficulté suivant.

Pour entrer un mot de passe, il vous suffit de sélectionner la compétition ou le circuit que vous désirez et le jeu vous demandera d'entrer votre mot de passe. Vous pouvez également avoir accès à l'écran

du mot de passe dans l'écran Options.

POUR ENTRER UN MOT DE PASSE: utilisez le levier de contrôle ou la manette pour déplacer la surbrillance et sélectionner

la lettre désirée, puis appuyez sur le bouton A pour entrer cette lettre. Appuyez sur le bouton B pour effacer une lettre. Lorsque vous avez tapé votre mot de passe, appuyez sur le bouton START.

TYPES DE JEU

La plupart des types de jeu sont composés de 3 tours de circuit. L'objectif est de terminer la course en faisant le meilleur temps et en encaissant le moins de dégâts possibles. La seule exception est le mode "Battle Arena" (Arène de bataille) (également disponible dans le championnat de coupe), où il n'y a pas de tour; le survivant est le vainqueur! Dans les modes Extreme Challenge (Challenge Extreme) et Single Player (Mode un joueur), vous pouvez choisir entre les niveaux de difficulté Novice, Intermediate (Moyen) et Extreme (Extrême).

- Dans une partie d'Extreme-G™ à un joueur, vous devez atteindre un minimum de points pour pouvoir continuer.
- Dans une partie d'Extreme-G™ à deux joueurs, chaque joueur doit se qualifier.

EXTREME CONTEST (RENCONTRE EXTRÊME)

Un ou deux joueurs peuvent s'affronter dans le tournoi Extreme-G™. Il y a trois niveaux de tournoi: Atomic (Atomique), Critical Mass (Masse critique) et Meltdown (Fusion). Vous devez terminer le niveau Atomic pour vous qualifier et accéder au niveau Critical Mass, puis terminer le niveau Critical Mass pour vous qualifier et accéder au niveau Meltdown. Lors de votre progression du niveau Atomic au niveau Meltdown, des circuits supplémentaires deviennent disponibles.

SINGLE PLAYER (PARTIE À UN JOUEUR)

LE MODE PRACTICE (ENTRAÎNEMENT) contient 3 circuits disponibles lorsque vous commencez. Une fois qu'un joueur a atteint un circuit dans Extreme Contest (Rencontre extrême), ce circuit devient disponible dans le mode Practice.

LE MODE TIME TRIALS (COURSES CONTRE LA MONTRE) est similaire au mode Practice (Entraînement) en ce qui concerne la disponibilité des circuits. Il n'y a pas de motos ennemies lorsque vous courez contre la montre. Les temps records seront sauvegardés pour la postérité.

SHOOT'EM UP Pan Pan, vous voyez?

MULTI-PLAYER (MULTIJOUEUR)

HEAD TO HEAD (TÊTE À TÊTE) (DE 2 À 4 JOUEURS): participez à des courses sur les circuits disponibles, sans que l'opposition soit contrôlée par l'ordinateur.

MULTIPLAYER CUP

BURN
DRSRAWYR

ADD PLAYER
DELETE PLAYER
RENAME PLAYER
COURSE 1
START CUP
CANCEL

SHANDLES
FORSAKEN

CUP CHALLENGE (CHAMPIONNAT DE COUPE) (de 2 à 16 joueurs)

Un maximum de 16 joueurs peuvent participer au championnat de coupe. Seuls les ports 1 et 2 de la manette sont actifs. Les joueurs doivent jouer à tour de rôle pour permettre à plus de 2 joueurs de participer à la compétition. Le joueur 1 joue contre le joueur 2, le joueur 3 contre le

joueur 4, etc. Le menu au milieu de l'écran Cup challenge vous permet d'ajouter, d'effacer, de renommer les joueurs et de sélectionner votre circuit. Une fois que vous avez fait cela, mettez Start Cup (Commencer le championnat) en surbrillance pour accéder à la sélection des motos.

BATTLE ARENA (ARÈNE DE BATAILLE) (DE 2 À 4 JOUEURS):

un maximum de 4 joueurs se battent pour leur survie dans des arènes construites dans le but de récompenser les malins et punir les faibles. Dans ce mode, les tours et le temps limite n'existent pas; seule la poursuite impitoyable domine. Les joueurs sont classés selon leurs victoires, leur temps de survie et les dégâts subit par leur véhicule. Dans Battle Arena, SEUL le bouton B sert de MARCHE ARRIERE au lieu de frein.



FLAG GAME (PARTIE AVEC DRAPEAU) (DE 2 À 4 JOUEURS) Les joueurs amassent des drapeaux en leur roulant dessus. Tirez sur vos ennemis pour les faire lâcher leurs drapeaux. Le vainqueur est le joueur possédant le plus de drapeaux à la fin de la partie.

CARACTERISTIQUES DU JEU

CIRCUITS/NIVEAUX

Il y a 4 environnements de base, chacun possédant des circuits et des défis multiples. Il faut être audacieux et vif pour pouvoir tous les maîtriser. Vous croyez être à la hauteur?

TRACK SELECTION (SELECTION DE CIRCUITS)

Lorsque vous avez sélectionné le type de partie que vous désirez faire (et réglé la difficulté le cas échéant), il est temps de sélectionner le circuit sur lequel vous désirez courir. Vous pouvez choisir parmi 12 circuits. Dans une course Extreme-G™, vous attaquez les circuits tels qu'ils se présentent.



Une fois que vous avez terminé un circuit dans une course Extreme-G™, vous pouvez sélectionner ce circuit en le mode PRACTICE (ENTRAÎNEMENT).

- ANALOG STICK (LEVIER ANALOGIQUE) ou manette pour passer en revue les environnements puis les circuits.
- BOUTON START ou A pour sélectionner.
- BOUTON B ou Z pour revenir en arrière.

REMARQUE: dans une partie multijoueur, le joueur 1 sélectionne le circuit.

SÉLECTION DES MOTOS

Vous pouvez choisir entre 8 motos, chacune ayant des caractéristiques différentes et son propre classement. Pour sélectionner une moto, appuyez vers la GAUCHE ou la DROITE pour mettre celle que vous désirez en surbrillance, puis appuyez sur le BOUTON START pour confirmer votre choix. Entrez votre nom sur l'écran de configuration pour accéder aux codes secrets que vous obtenez.



BOUTON AVANT DROIT: configuration des commandes et entrée des noms. La configuration des commandes vous permet de modifier les commandes afin de les adapter à votre style de jeu.

BOUTON AVANT GAUCHE: pour activer/désactiver la configuration des fenêtres en mode multijoueur.

ENTRÉE DES NOMS

Une fois que vous avez sélectionné une moto, vous pouvez appuyer sur le **BOUTON AVANT DROIT** pour entrer votre nom afin de retrouver votre record.

Les commandes pour l'écran d'entrée des noms sont les suivantes.

CHANGER LA
TAILLE DES
LETTRES
DISPONIBLES



DÉPLACER LE
CURSEUR DANS
LA CASE DU TEXTE

ACCEPTER

SÉLECTIONNER

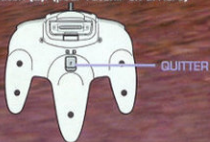
DÉPLACER
LE CURSEUR
DANS LE CASE
DU TEXTE



CHANGER LA
TAILLE DES
LETTRES
SÉLECTIONNÉS
DANS LA CASE
DU TEXTE

EFFACER

Appuyer sur le bouton [Z]: (pour revenir en arrière)



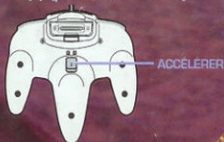
COMMANDES PAR DEFAUT

Il y a des commandes par défaut. Vous pouvez modifier les commandes lorsque vous sélectionnez les motos en appuyant sur le BOUTON AVANT DROIT, en faisant défiler la liste des actions puis en appuyant sur la commande que vous désirez assigner à cette action.

MAINTENIR APPUYÉ POUR GLISSER EN PUISSANCE



Appuyer sur le bouton [Z]: (pour revenir en arrière)



POUR VISER AVEC UNE ARME, positionnez votre moto de manière à l'aligner sur la cible.



SYSTEMES D'ARMES

Les joueurs commencent la partie avec l'une des trois armes fixées (canons), selon la moto qu'ils sélectionnent.

Ils peuvent acquérir des armes supplémentaires sous la forme de pick-ups (voir ci-dessous).



LASER CANNON (CANON LASER): le tir du canon laser est continu. Il est très utile pour faire ralentir les adversaires, mais n'est pas très efficace pour endommager leurs boucliers.

PULSE CANNON (CANON À IMPULSION): l'arme la plus lente, elle cause des dégâts symboliques.

EXCEL CANNON (CANON SUPÉRIEUR): c'est la meilleure arme; elle tire 4 balles toutes les secondes. Les dégâts qu'elle provoque sont ENORMES.

ENERGIE DES ARMES

Les armes fixées exigent une somme d'énergie prédéterminée. Le statut actuel de l'énergie de vos armes est affiché dans le coin inférieur gauche de l'écran. Une fois que l'énergie de vos armes est épuisée, vous devez terminer le tour pour pouvoir vous servir de vos armes fixées. Les armes ramassées peuvent cependant être utilisées à tout moment.

ENERGIE DES BOUCLIERS

Chaque moto est équipée d'un bouclier transparent la protégeant des dégâts ennemis. Lorsque le bouclier reçoit des coups, le compteur de protection d'énergie située dans le coin inférieur gauche de votre écran diminue. Si vous êtes touché directement lorsque les boucliers sont vides, votre moto s'arrêtera sur la piste et vous perdrez votre place.

- Pour recharger l'énergie des boucliers, roulez sur un pick-up d'énergie ou une recharge.

PICK-UPS D'ARMES

Extreme-G™ met à votre disposition une puissance de feu impressionnante, mais vous devez la mériter. Amassez des pick-ups en roulant dessus. Lorsque vous progressez dans la partie, différents pick-ups deviennent disponibles. Les joueurs ne peuvent amasser qu'un pick-up à la fois. Les Super Boucliers et les autres effets spéciaux sont temporaires.



ION SIDE BLAST (EXPLOSION LATERAL D'IONS)

Tirez avec ces beautés montées latéralement sur votre moto pour empêcher les autres de vous dépasser.



POWER SHIELD (SUPER BOUCLIER)

Ce bouclier repoussant écarte tout joueur avec qui il entre en contact.



INVULNERABILITY SHIELD (BOUCLIER D'INVULNERABILITÉ)

Tirez pour tuer pendant que les armes de votre adversaire explosent de manière inoffensive autour de vous!



INVISIBILITY (INVISIBILITÉ)

Approchez-vous sans vous faire remarquer et blessez vos adversaires au cours de la course où personne ne se doutera de rien!



PHOSPHOR FLARE (LUMIÈRE PHOSPHORESCENTE)

Eclairez la course; c'est aveuglant!



STANDARD MISSILES (MISSILES STANDARD)

Un missile monté à l'avant de votre moto qui détruit avec modération.




HOMING MISSILES (MISSILES A INFRAROUGES)

La tête chercheuse de ce missile se verrouille sur la moto la plus proche et... BOUM!



MULTIPLE NEEDLE MISSILES (MISSILES À POINTES MULTIPLES)

Ressemblant à un porc-épic, cet objet tire une réserve de petits missiles gênants. Aie!



MORTAR ROCKET (MORTIER)

Planquez-vous! Servez-vous du mortier pour lancer une pluie de bombes sur la piste devant vous.



STATIC PULSE (IMPULSION STATIQUE)

Tirez droit devant vous pour perturber votre affichage de commande de la cible, rendre leurs armes inutilisables et inverser leur direction temporairement.



TRACTOR BEAM (FAISCEAU TRACTEUR)

Tiré du haut de votre moto, il s'accroche à la moto la plus proche et la tire lentement en arrière pendant que vous la doublez avec l'effet d'un lance-pierre. Le moment des motos-tortues est venu!




PROXIMITY MINES (MINES DE PROXIMITÉ)

Appuyez sur le bouton de tir et larguez-les derrière vous pour laisser une impression inoubliable à vos poursuivants.



LASER LIMPET-MINES (MINES-VENTOUSE LASER)

Lorsque vous les lâchez derrière votre moto, elles s'attachent aux bords de la piste et un faisceau sera créé pour faire tomber vos adversaires. Chaque moto traversant le faisceau déclenche la mine et avale une bonne tasse de TNT.



REAR FIRING MISSILE (MISSILE ARRIERE)

Le moyen idéal pour vous débarrasser des adversaires qui vous suivent.



WALLY WARP (TÉLÉPORTATION DE WALLY)

Où est Wally? S'il est utilisé correctement, il pourrait se trouver à des kilomètres derrière vous. Tout d'abord, larguez la sortie de l'objet de téléportation, puis larguez l'entrée.



RECHARGE

Cet objet pratique recharge tout d'abord l'énergie de votre bouclier. Lorsque les boucliers sont pleins, elle rechargera votre arme principale. La quantité de recharge disponible est variable.



MORNING STAR (ÉTOILE DU MATIN)

Une mine sur un bâton, pourvue de son propre détonateur tournant.



FLAME EXHAUST (ÉCHAPPEMENT DE FLAMMES)

Grillez vos adversaires et pendant que vous y êtes, faites une petite pointe de vitesse.

COMMENT JOUER:

L'objectif du jeu est de gagner.

Les pistes ont trois niveaux de difficulté et trois niveaux de difficulté adverses. Une fois que vous avez terminé chaque section avec chaque niveau adverse, vous pouvez vous considérer comme vainqueur!

L'ÉCRAN DE JEU




- Dans une partie multijoueur, un seul joueur doit se qualifier; les autres joueurs accéderont directement à la prochaine étape.
- Dans une partie Extreme-G™ multijoueur, tous les joueurs doivent se qualifier.




Votre distance par rapport aux motos ennemies est affichée par des triangles

qui changent de couleur selon la distance qui vous sépare des (ou de la) moto(s) adverse(s). Le vert indique que l'adversaire s'approche, le jaune qu'il gagne du terrain et le rouge qu'il est juste derrière vous!



Des flèches indiquant les virages apparaîtront pour annoncer un virage.



Nitro est le carburant amusant qui vous donne une petite accélération supplémentaire. Chaque moto est équipée de 3 propulseurs

d'accélération que vous pouvez activer en appuyant vers le bas avec le BOUTON C. Vous pouvez également obtenir des propulseurs d'accélération temporaires en passant à travers la brume nitro rouge suspendue tel un rideau, à différents endroits, sur certaines pistes.

GALLERIE DE MOTOS

RAZE

1998 1000 1000



ARME FIXEE: Canon laser

CETTE MOTO PRÉFÈRE LA VITESSE AUX ARMES. ELLE A UNE EXCELLENTE VITESSE DE POINTE, MAIS ÉTANT PLUS LÉGÈRE, SA DIRECTION N'EST PAS TRÈS FIABLE.

RANA

1000 1000 1000



ARMES FIXÉES: Canon à impulsions

RANA ATTEINT UNE VITESSE DE CROISIÈRE RAPIDE, MAIS IL LUI FAUT DU TEMPS POUR L'ATTEINDRE. AYANT UN POTENTIEL D'ARMES LIMITÉ ET PEU DE MANIABILITÉ, C'EST UNE BONNE MOTO POUR UN JOUEUR EXPÉRIMENTÉ QUI PEUT DOMINER LA COMPÉTITION SANS AVOIR RECOURS À DES COUPS BAS.

KHAN

1000 1000 1000



ARME FIXÉE: Canon supérieur

UNE MOTO COMPLÈTE, PARFAITE POUR LES DÉBUTANTS.

GRIMACE

1000 1000 1000 1000 1000



ARME FIXÉE: Canon laser

CETTE MOTO PRÉFÈRE L'ACCÉLÉRATION AUX ARMES. SA MANIABILITÉ ET SA VITESSE DE POINTE SONT MOYENNES. LA GRIMACE EST TRÈS UTILE SUR DES PISTES SINUEUSES, VOUS PERMETTANT D'ACCÉLÉRER RAPIDEMENT DANS LES VIRAGES.

MOOGA



ARMES FIXÉES: Canon à impulsions

UNE MOTO LOURDE CONÇUE POUR LA DÉFENSE. SA MANIABILITÉ EST EXCELLENTE, MAIS SON ACCÉLÉRATION MÉDIOCRE. SA VITESSE DE POINTE EST CONVENABLE SUR DES LONGUES LIGNES DROITES.

JOLT



ARMES FIXÉES: Canon supérieur

SA MANIABILITÉ ET SON BOUCLIER MOYENS AJOUTÉS À UNE VITESSE DE POINTE IMPORTANTE EN FONT UNE BONNE MOTO POUR LES PERSONNES QUI AIMENT AVOIR DES ENNUIS. CEPENDANT, EN RAISON DE SA FAIBLE ÉNERGIE D'ARMES PRINCIPALES, VOUS AUREZ BESOIN DE NOMBREUX PICK-UPS POUR TERMINER SUR LE PODIUM.

MAIM



ARME FIXÉE: Canon laser

SON IMPORTANTE ACCÉLÉRATION ET MANIABILITÉ MOYENNE EN FONT UNE MOTO IDÉALE POUR LE COMBAT. SA VITESSE DE POINTE EST TRÈS MÉDIOCRE, MAIS SES SYSTÈMES D'ARMES SONT EXCELLENTS.

APOLLYON

2000 2000 2000 2000 2000



ARME FIXÉE

Canon à impulsions

L'APOLLYON OFFRE UNE VITESSE ET UNE ACCÉLÉRATION SUPÉRIEURES À LA MOYENNE; BONNE PERFORMANCE DANS LES VIRAGES ET LES LIGNES DROITES. GRANDE CAPACITÉ D'ÉNERGIE D'ARMES PRINCIPALES.

TUYAUX ET PETITS CONSEILS

- Utilisez les dérapages en puissance dans les virages. C'est souvent la seule chose qui vous protégera d'une mauvaise chute!
- Vous pouvez avoir qu'une seule arme secondaire en même temps. Débarrassez-vous des pick-ups inutiles. Par exemple, si vous êtes le dernier, le missile arrière ne vous servira pas beaucoup: il n'y a personne derrière vous à détruire! Par contre, il est utile de garder certaines armes et de les utiliser au bon moment. Ne vous précipitez pas, n'utilisez pas d'arme meurtrière avant d'en avoir besoin.
- Respectez vos capacités et celles de votre moto. Vous devez être audacieux, pas effronté.
- Prenez votre petit déjeuner tous les matins: c'est le repas le plus important de la journée. Vous vous sentirez mieux et jouerez mieux!
- Utilisez les caractéristiques du décor: c'est tellement agréable de grimper aux murs pour dépasser un adversaire!