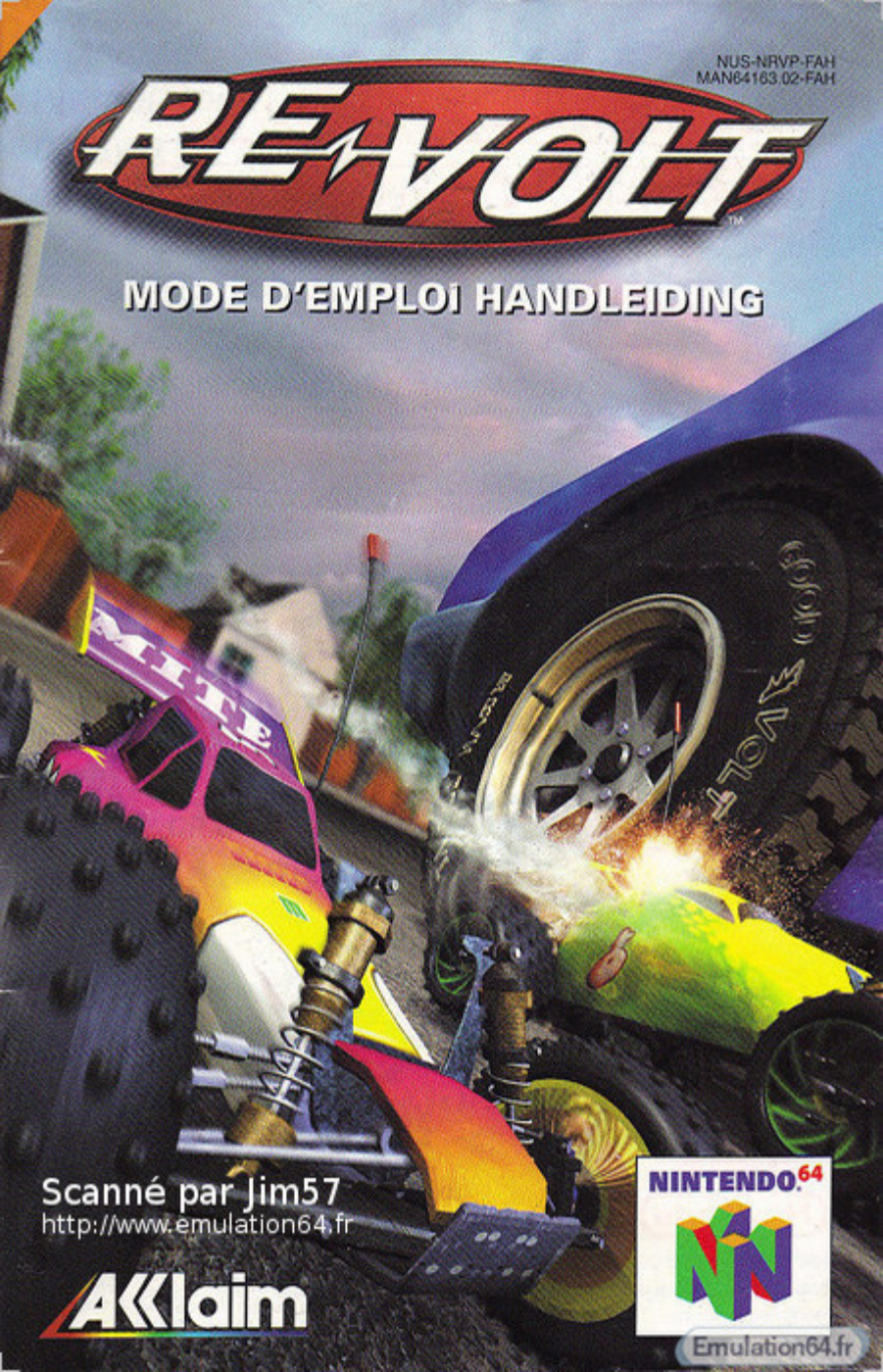
NUS-NRVP-FAH
MAN64163.02-FAH

RE-VOLT™

MODE D'EMPLOI HANDLEIDING



Scanné par Jim57
http://www.emulation64.fr

Acclaim

NINTENDO.64

Emulation64.fr

CHARGEMENT 2
INTRODUCTION 3
OPTIONS 4
COMMANDES PAR DEFAUT 5
MODES DE JEU 6
SINGLE RACE (COURSE UNIQUE) 7
TIME TRIAL (CONTRE LA MONTRE) 7
CHAMPIONSHIP (CHAMPIONNAT) 7
PRACTICE (ENTRAÎNEMENT) 7
STUNT ARENA (MODE CASCADES) 7
MULTI-PLAYER (MULTIJOUEUR) 8
LES BASES 8
SELECTION DE LA VOITURE 8
SELECTION DU CIRCUIT 9
ENVIRONNEMENTS 10
BONUS 11
EDITEUR DE CIRCUITS 13
CONSEILS & ASTUCES 17

TRUCS & ASTUCES

Au 3615 ACCLAIM* ou au 08 36 68 24 68* (2,23 F la minute)

Pour tout problème d'installation du jeu sur votre ordinateur veuillez contacter Le 01 41 06 59 97 du mardi au vendredi de 17 heures à 19 heures.

Emulation64.fr

CHARGEMENT

1. Vérifiez que votre console Nintendo 64 est bien éteinte.
2. Insérez votre cartouche de jeu Nintendo 64 Re-Volt™ dans la console en suivant les instructions du manuel d'utilisation.
3. Insérez votre manette dans la prise de connexion 1.

Remarque : Re-Volt convient à 4 joueurs maximum. Tous les joueurs doivent insérer leur manette dans la prise de connexion appropriée à cette étape-ci du chargement.

4. Si vous souhaitez sauvegarder une partie, insérez une cartouche de sauvegarde Nintendo (vendue séparément).
5. Allumez la console (interrupteur sur ON)

(important: veillez bien à ne pas toucher le stick multidirectionnel).

Ce jeu est compatible avec les cartouches de sauvegarde et le Rumble Pak. Avant d'utiliser ces accessoires, veuillez lire attentivement les modes d'emploi s'y rapportant. Suivez les instructions à l'écran pour savoir quand vous devez insérer ou retirer les cartouches et/ou le Rumble Pak.

Ce jeu est compatible avec la cartouche d'expansion Nintendo 64. Avant d'utiliser la cartouche d'expansion Nintendo 64 , veuillez lire attentivement son mode d'emploi, qui comporte d'importantes informations sur la sécurité et l'utilisation de cet accessoire.

Les cartouches de jeu Nintendo 64 qui affichent l'icône de la cartouche d'expansion Nintendo 64 utiliseront la mémoire supplémentaire fournie par la cartouche d'expansion. Vous remarquerez cette icône sur les jeux spécialement prévus à cet effet.

FONCTION DU STICK MULTIDIRECTIONNEL

La manette de la Nintendo® 64 contient un stick multidirectionnel qui utilise un système analogique pour la lecture des angles et de la direction de ses mouvements. Ce système permet d'obtenir un contrôle dont la subtilité dépasse de loin celle d'une manette conventionnelle.

Quand vous mettez la console en marche (ON), prenez soin de bien laisser le stick multidirectionnel à sa position neutre sur la manette.

Si le stick multidirectionnel est tenu à un certain angle (comme sur l'illustration de gauche) lors de la mise en marche, cette position deviendra la position neutre et les jeux utilisant le stick multidirectionnel ne fonctionneront pas correctement.

Pour régler la position neutre une fois que le jeu a commencé, lâchez le stick multidirectionnel pour lui permettre de retourner à sa position centrale (comme sur l'illustration de gauche) et appuyez sur le bouton **START** tout en appuyant sur les boutons ◀ et ▶.

Emulation64.fr

Le stick multidirectionnel est un instrument de précision. Prenez garde de ne pas renverser de liquides dessus et ne pas y insérer d'objets étrangers.

INTRODUCTION

Depuis des années, Toy-Volt fabrique des jeux et des jouets dans le monde entier. Quelques mois après la mise sur le marché de son premier produit, Toy-Volt occupait la première place ! Il était impossible de dire exactement à quoi était dû ce succès ; bien sûr ils employaient les meilleurs concepteurs et équipes de marketing, mais il y avait un petit quelque chose en plus dans les jouets de Toy-Volt, une petite touche de... magie.

Il semblerait que le dernier produit en date ait un peu trop bénéficié de cette magie, car les voitures radioguidées qui sortent de l'usine n'en font qu'à leur tête ! Ayant réussi à s'échapper des étagères qui les retenaient prisonnières, les voitures radioguidées se sont éparpillées dans le monde réel et elles vous ont pris en chasse ! Retrouvez les tout nouveaux modèles, les modèles les plus populaires et même certains prototypes, en fait toute la gamme des voitures radioguidées de Toy-Volt ! Ayant soif de liberté, elles engendrent le chaos le plus total partout où elles passent ! Vous allez les affronter à l'intérieur, à l'extérieur, à l'envers et en marche arrière ! Ces voitures radioguidées sont rapides et agiles, tout en ayant des capacités et des apparences différentes. Au fur et à mesure de votre progression dans le jeu, vous découvrirez de nouvelles voitures et de nouveaux circuits sur lesquels piloter ! Les voitures Toy-Volt ne sont pas toujours très fair-play, effectuant des tours à une vitesse ahurissante alors que vous préoccupez plus de l'huile répandue sur la piste ou des fusées qui vous assaillent ! Vous courrez dans des environnements dans lesquels vous ne pensiez jamais pouvoir piloter une voiture radioguidée : votre quartier, le supermarché ou même sur un circuit que vous avez créé grâce à l'éditeur de circuits. Vous aurez peut-être même la chance de piloter sur les ponts mouvants d'un paquebot !vous découvrirez des circuits en mode miroir, en mode inversé et même en mode miroir inversé. Mais assez discuté, il n'y a pas de temps à perdre !

POUR COMMENCER

A l'écran titre, appuyez sur le bouton **START.** Le menu principal apparaîtra affichant les options suivantes:

Start Race (En piste!)	Ça va chauffer, mon coco! Pour plus de renseignements sur les modes de jeu, reportez Vous à la page 5.
Trial Times (Contre la montre)	Pour connaître les meilleurs joueurs de Re-Volt.
Progress Table (Tableau de progression)	Données complètes du jeu, y compris les Circuits gagnés et découverts, les coupes remportées et les étoiles obtenues dans l'arène d'acrobaties.

Emulation64.fr

Options Configurez Re-Volt comme vous le voulez

Load/Save (Charger/sauvegarder) cette option vous permet d'accéder à la cartouche De sauvegarde afin de charger et de sauvegarder des réglages ou de charger un circuit créé et sauvegardé en mode Track Editor (Editeur de circuits). Mettez votre choix en surbrillance et appuyez sur le **BOUTON A**. On vous demandera ensuite de valider votre choix.

Notez qu'il vous faudra effacer les informations de progression d'un jeu précédemment sauvegardé pour libérer de la place et pouvoir sauvegarder la nouvelle partie.

Track Editor (Editeur de circuits) Cette option vous permet de créer un circuit ou D'en éditer un préalablement sauvegardé. Voir page 12 pour plus de détails.

OPTIONS

Pour régler les options, appuyez vers le haut ou le bas afin de mettre une catégorie d'options en surbrillance, et sur le **BOUTON A** pour passer à ce menu. Mettez une option du menu en surbrillance et appuyez vers la gauche ou la droite pour faire défiler les différentes possibilités. **BOUTON B** pour retourner au menu précédent.

GAME SETTINGS (CONFIGURATIONS DU JEU)

Number of Cars (Nombre de voitures) De 1 à 4 voitures

Number of Laps (Nombre de tours) Vous pouvez effectuer de 1 à 20 tours

Battle Tag Time (Durée de la bataille contre la montre) De 1 à 5 minutes

Bonus Cette option peut être activée (ON) ou désactivée (OFF)

Speed Units (Compteur de vitesse) Choisissez l'unité utilisée par votre compteur pour afficher la vitesse: FPM (pieds par minute), MPH (miles par heure) ou KPM (kilomètres par minute)

VIDEO SETTINGS (CONFIGURATIONS VIDÉO)

Medium Resolution (Résolution moyenne) Profitez de la mémoire graphique accrue que Vous apporte une cartouche d'expansion (vendue séparément)

Split Screen (Séparation de l'écran) Lors des parties multijoueurs, choisissez un écran Divisé à l'horizontale ou à la verticale.

Emulation64.fr

AUDIO SETTINGS (CONFIGURATIONS AUDIO)

Music Volume (Volume de la musique) Vous pouvez régler le volume de la musique de 0 à 100 (en incréments de 10).

SFX Volume (Volume des effets sonores) Vous pouvez régler le volume des effets sonores (comme pour le volume de la musique).

SFX Test (Test des effets sonores) Vous pouvez écouter plus de 100 extraits d'effets sonores.

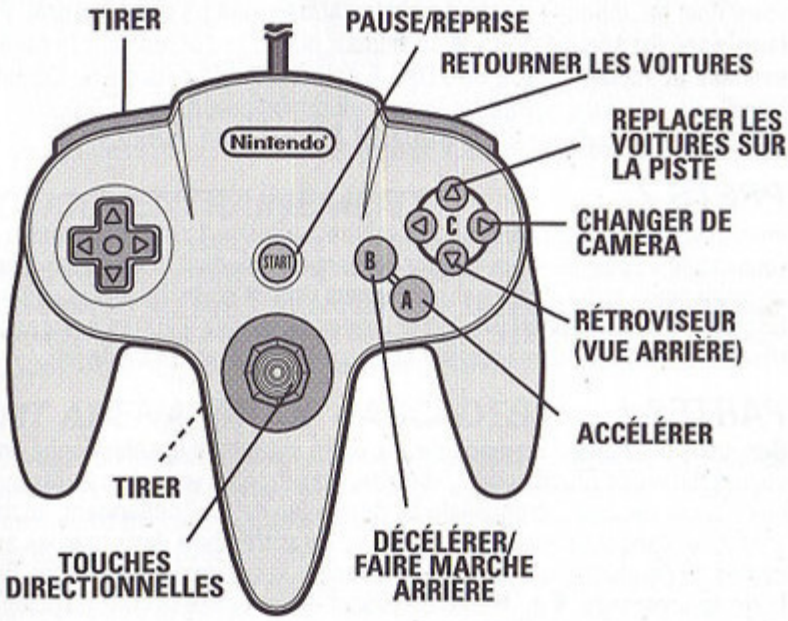
CONTROLLER (MANETTE)

Choisissez la configuration de manette qui vous convient le mieux ou bien visualisez les commandes.

VIEW CREDITS (VOIR LES CRÉDITS)

Découvrez la bande de joyeux drilles à qui vous devez Re-Volt™.

COMMANDES PAR DEFAUT



Emulation64.fr

MODES DE JEU

Vous pouvez choisir parmi les 4 modes suivants

Junior RC Pour les enfants ou les débutants, le mode le plus facile. Les voitures sont assez lentes mais l'adhérence est très bonne

Console Grande vitesse, collisions simples (les voitures ne partent pas en tête-à-queue lorsqu'elles percutent les murs).

Arcade Grande vitesse, collisions simplifiées (les voitures ne partent pas en tête-à-queue lorsqu'elles se percutent).

Simulatión Grande vitesse et collisions réalistes avec bosses et rebonds à gogo.

A VOS MARQUES

Vous devez commencer par sélectionner un mode de jeu. On vous demandera peut-être ensuite de sélectionner le type de jeu dans ce mode. Tapez ensuite votre nom (le Joueur 1 d'abord, puis les autres joueurs dans l'ordre). Pour ce faire, appuyez appuyez vers ◀ ou ▶ pour placer le curseur sur le caractère souhaité et appuyez sur le **BOUTON A** pour valider le caractère. Continuez jusqu'à ce que vous ayez écrit le nom en entier, puis mettez END en surbrillance et appuyez sur le **BOUTON A**. C'est bon? Parfait..

PRÊTS ?

Vous devez maintenant choisir votre voiture. Le joueur 1 choisit le premier (ne vous inquiétez pas, les deux joueurs peuvent sélectionner la même voiture). Pour sélectionner la voiture, appuyez simplement vers ◀ ou ▶ défiler les voitures disponibles et sur le **BOUTON A** pour valider. Notez que d'autres voitures seront mises à votre disposition à mesure que vous progresserez dans le jeu.

PARTEZ !

Bon, vous avez choisi un mode de jeu, entré votre nom et sélectionné une voiture. En mode Championnat, vous devrez affronter vos adversaires sur les circuits qui vous sont proposésIn modes de jeu delete ",cependant," in the sentence "dans tous les autres modes…. De votre choix dans tous les autres modes, cependant, vous pouvez sélectionner le circuit de votre choix. Pour ce faire, appuyez vers ◀ ou ▶ afin de passer en revue les circuits disponibles, puis appuyez sur le **BOUTON A** afin de valider. Et c'est parti !

Emulation64.fr

SINGLE RACE (COURSE UNIQUE)

Le mode de course simple est disponible pour les parties individuelles comme en mode multijoueur. Les joueurs pourront participer à une course unique sur les circuits disponibles, en pilotant la voiture de leur choix. Une course unique peut comporter de 1 à 20 tours (c'est le joueur 1 qui choisit). A la fin de la course, vous avez le choix de recommencer ou de revenir au menu principal. Vous obtiendrez des voitures supplémentaires en terminant premier sur tous les circuits d'une catégorie !

TIME TRIAL (CONTRE LA MONTRE)

Etes-vous le plus rapide? Le mode Time Trial vous permet de courir pour battre le record de temps établi sur le circuit et révèle des circuits inversés, miroirs ou miroirs inversés ! Si vous faites le meilleur temps, vous serez le nouveau champion.

CHAMPIONSHIP (CHAMPIONNAT)

Le mode Championship vous permet de faire carrière dans le monde des courses. Vous commencez par la coupe de bronze. Si vous la remportez, vous passez à la coupe d'argent, puis or et platine. Lorsque vous gagnez une coupe, de nouveaux circuits et de nouvelles voitures apparaissent ! Pour passer d'une course à l'autre en mode Championship, vous devez terminer dans les trois premiers. Si vous n'y parvenez pas, ressayez, mais vous avez trois essais au maximum. Lorsque vous terminez une course, vous obtenez des points de championnat en fonction de votre position. Si vous terminez à la troisième, seconde ou première place, vous monterez sur le podium. Vous devez être en tête du tableau des championnats pour passer à la coupe suivante !

PRACTICE (ENTRAÎNEMENT)

Ce mode vous permet d'essayer plusieurs voitures et circuits tout en vous familiarisant avec les commandes de radioguidage sans limites de temps, adversaires ou pick-ups pour vous déconcentrer. Utilisez le mode Practice pour obtenir de nouvelles voitures ; pour ce faire, récupérez les étoiles des circuits Bronze, Silver (Argent), Gold (Or) et Platinum (Platine).

STUNT ARENA (MODE CASCADES)

Vous pouvez enfin faire une démonstration de vos qualités de pilote de voitures radioguidées, et croyez-moi, vous allez en avoir besoin pour récupérer 20 étoiles cachées dans l'arène. Ça ne va pas être facile ! Pour récupérer certaines étoiles, vous avez besoin de voitures très rapides, mais ne vous inquiétez pas, le jeu enregistre vos progrès lorsque vous quittez le mode Stunt Arena ou que vous y accédez ; persévérez jusqu'à ce que vous récupériez les 20 étoiles. Lorsque vous l'aurez fait, vous découvrirez un secret que seuls les meilleurs coureurs peuvent apprécier !

Emulation64.fr

MULTI-PLAYER (MULTIJOUEUR)

Regardez un peu ça... Des circuits où seuls les plus rapides et les meilleurs triomphent aux dépens des plus faibles, des circuits spéciaux conçus pour un maximum d'action !

Single Race (course unique) permet l'affrontement entre un nombre maximum de 4 joueurs lors d'une course unique.

Battle Tag (Bataille contre la montre) un maximum de 4 joueurs peuvent participer à la bataille. Le jeu est simple: chaque concurrent possède un chrono qui décompte deux minutes. Au début de la bataille, les pilotes doivent faire le tour d'une arène pour rechercher une étoile cachée. Le premier à la récupérer devient " la proie " et le décompte de son chrono commence.

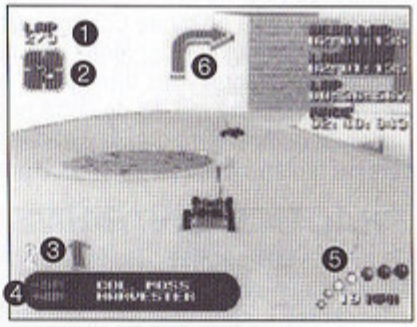
Tous les autres concurrents doivent essayer de percuter sa voiture. Dès qu'ils y parviennent, le chrono de la voiture " proie " s'arrête et c'est celui de l'adversaire qui l'a percutée qui commence à décompter, car ce dernier devient, à son tour, la " proie ".

Le gagnant est celui dont le chrono atteint zéro en premier, mais la bataille continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une voiture en lice : celle du perdant incontestable !

LES BASES

Views (Vues) Vous pouvez modifier les vues de la caméra à tout moment de façon à obtenir celle qui vous convient le mieux. Appuyez vers **BOUTON C ▶** pour passer de l'une à l'autre des 3 vues : In-car Cam (caméra embarquée), Follow Cam (caméra qui suit la voiture) et Chase Cam (caméra de poursuite).

Instant Replay (Ralenti) Vous avez vu l'explosion lorsque vous avez pris ce virage ? Impressionnante, non ? Si vous voulez ressentir de nouveau les frissons en fin de course, appuyez sur le bouton **START,** sélectionnez View Replay (Voir ralenti) et appuyez sur le **BOUTON A.**



❶ — Nombre de tours
❷ — Bonus
❸ — Position
❹ — Compteur
❺ — Direction
❻ — Distances par rapport aux concurrents les plus proches

SELECTION DE LA VOITURE

Au début du jeu, vous pouvez choisir parmi les voitures des débutants (ROOKIE). Les voitures de pilote AMATEUR, ADVANCED (confirmé), SEMI-PRO et PRO seront disponibles au fil du jeu, lorsque vous aurez gagné des coupes et effectué certaines épreuves.

Emulation64.fr

CLASS (CATÉGORIE)

Il existe deux catégories de véhicules : Electric, pour les voitures électriques et Glow (moteurs à essence).

Chaque voiture a plusieurs paramètres qui reflètent ses performances:

SPEED (Vitesse) La vitesse maximum que peut atteindre la voiture (affichée en miles par heure). N'oubliez pas que la vitesse maximum peut augmenter temporairement grâce au bonus Turbo.

ACCELERATION La rapidité avec laquelle le véhicule peut atteindre sa vitesse de pointe lors d'un départ arrêté

GRIP (Adhérence) L'adhérence de la voiture lorsqu'elle prend des virages (notée de 1 à 10)

MASS (Poids) Le poids de la voiture (mesuré en kilogrammes) a généralement une influence sur son accélération et son adhérence.

TRANSMISSION Dans Re-Volt, les véhicules peuvent avoir quatre roues motrices, des roues motrices à l'avant uniquement ou à l'arrière uniquement.

SÉLECTION D'UNE VOITURE

- Appuyez sur la manette/le stick multidirectionnel vers ◀ ou ▶ pour passer en revue les voitures disponibles. Lisez bien les caractéristiques de chaque véhicule.
- Appuyez sur le **BOUTON A** pour sélectionner une voiture. Appuyez sur le **BOUTON B** pour annuler votre sélection.

SELECTION DU CIRCUIT

TYPES DE CIRCUIT

Il y a deux types de circuits: Race Tracks (les circuits de course) et Battle Tracks (les circuits en Battle Tag) Les circuits disponibles dépendent de vos compétences: vous commencez avec un certain nombre de circuits à votre disposition et obtenez des circuits supplémentaires en finissant au moins troisième du mode Championship (Championnat).

CIRCUITS SPÉCIAUX

Lorsque vous avez accompli certaines tâches, les options Mirrored (miroir), Reversed (inversé, le circuit commence où il finissait) et Reversed-mirrored (miroir inversé) sont alors disponibles et vous permettent de corser la difficulté. Pour sélectionner un circuit miroir ou inversé une fois qu'il est disponible, appuyez vers ▲ ou ▼ après avoir sélectionné le circuit voulu.

Emulation64.fr

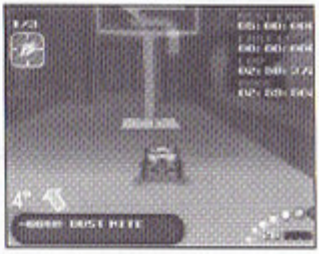
ENVIRONNEMENTS

Dans la plupart des environnements, vous pouvez sortir de la piste et conduire partout... si vous l'osez ! Vous pourrez ainsi gagner de précieuses secondes sur votre temps de course, mais il vous arrivera parfois de courir à la catastrophe. C'est à vous d'explorer vos mondes pour les conquérir ! La plupart des environnements ont différentes pistes et zones que vous devrez apprendre à connaître. En mode Championship (Championnat), vous courez sur les circuits dans l'ordre dans lequel ils vous sont présentés.

TOYWORLD (MONDE DES JOUETS)

La nuit, les voitures font des courses folles dans le monde des jouets. Vous passerez sur des synthétiseurs, des cubes et des ballons ; le magasin de jouets tout entier devient votre circuit ! Vous vous amuserez beaucoup et vous aurez un choix incroyable de distractions, alors ouvrez l'œil et tenez-vous prêt !

MUSEUM (MUSÉE)



D'accord, les musées sont parfois barbants, mais les sols en marbre sont des surfaces de course idéales, non ? C'est en tout cas ce qu'en pensent des voitures qui se sont échappées de Re-Volt ! Les voilà prêtes à courir toute la nuit et à faire voler la poussière ; y compris celle des gros dinosaures, des objets égyptiens et même des trucs de l'espace intersidéral ! Et il y a aussi de nombreux dangers pour les voitures, les Escalators et les seaux des gardiens ne sont que deux exemples parmi tant d'autres...

NEIGHBORHOOD (QUARTIER RÉSIDENTIEL)

C'est vraiment une belle journée dans le quartier résidentiel, belle surtout pour les courses de voitures ! Aucune pelouse n'est à l'abri des bolides et tous les trottoirs se retrouveront couverts des traces de dérapage de nos coureurs qui s'amusent comme des petits fous dans ce quartier ! Evidemment, les humains laissent traîner toutes sortes d'objets et d'obstacles à éviter, alors vous devrez avoir de bons réflexes et le cœur bien accroché!

Emulation64.fr

SUPERMARKET (SUPERMARCHÉ)

Voilà que la nuit tombe sur le quartier résidentiel mais la course continue dans le supermarché ! C'est l'endroit idéal avec des kilomètres de rayons et d'innombrables obstacles naturels comme les bouteilles, les cartons, les portes automatiques, les caddies... Le rayon des fruits et légumes vous fournit quant à lui la vitamine R nécessaire pour devenir un bon pilote de course ! Dorénavant vous allez adorer les courses !

BOTANICAL GARDEN (JARDIN BOTANIQUE)

Ah, l'odeur des lis, des roses et de l'huile de moteur ! Il est difficile d'imaginer un plus beau cadre pour le Grand prix Fleur de Lis : les lis sont en fleur, c'est également la saison des autos tamponneuses et des actions pleines de rebondissement, vous allez voir les pétales et les graviers voler au passage des bolides !

GHOST TOWN (VILLE FANTÔME)

C'est ici que vous allez peut-être mordre la poussière ! Les buissons desséchés roulent dans le vent mais c'est votre course folle digne d'un véritable rodéo qui fera s'envoler votre chapeau de cow-boy. La ruée vers l'or était une partie de plaisir comparée à ce circuit où vous aurez bien besoin de 4 roues motrices pour affronter les difficultés du terrain... Attention à la vermine et aux merveilles naturelles qui peuvent vous causer de tout petits ennuis et vous sortirez peut-être vainqueur !

BONUS

Si vous avez décidé d'activer les bonus (vous pouvez les activer - ON - ou les désactiver - OFF - avec l'option Game Settings, Configurations du jeu), vous aurez des frissons et des défis supplémentaires. Seule la victoire compte, même s'il vous faut pour cela enfreindre les règles. Les bonus que vous trouverez dans les environnements de Re-Volt permettent de créer de gros problèmes à vos concurrents. Voyez par vous-même !

Emulation64.fr

Les bonus apparaissent sous la forme d'éclairs jaunes ou rouges.

Roulez sur le bonus pour le récupérer. Une fois en votre possession, tous les bonus disponibles tournent dans le coin supérieur droit de votre écran avant de s'arrêter de façon aléatoire sur l'arme active. Vous ne pouvez transporter qu'un bonus à la fois et vous devez utiliser celui qui est en votre possession avant de pouvoir en ramasser un autre.

Il y a 10 types de bonus dans le jeu.

Tous les bonus sont activés par le joueur (à l'aide des **BOUTONS L** ou **Z**), sauf la bombe (voir page suivante) qui est activée instantanément dès qu'on la ramasse.

La boule d'énergie

Une boule bleue d'électricité sort de l'avant de la voiture et fait voler dans les airs toutes les voitures qui se trouvent sur son passage.

Feu d'artifice

Envoie une fusée en face de la voiture, cette fusée explosera si elle atteint un mur ou un adversaire.

Le pack de 3 feux d'artifices

Boîte de trois fusées qui fonctionnent comme décrit ci-dessus.

L'Arc électrique

Un courant électrique bourdonne au-dessus de la voiture. Lorsqu'une autre voiture s'en approche, un éclair relie les deux voitures et l'électricité de la victime est coupée momentanément.

Bombe

Lorsque vous ramassez une bombe, l'antenne de la voiture commence à brûler comme une mèche et la carrosserie de la voiture devient noire. Lorsque la mèche finit de brûler, la voiture explose ! Si vous touchez une autre voiture avant que la mèche n'ait fini de brûler, la bombe est transférée à cette voiture.

Flaque d'huile

De l'huile est déposée par terre derrière la voiture. Tous les pneus entrant en contact avec l'huile perdent momentanément leur adhérence.

Emulation64.fr

Les 3 bombes à eau
Un ballon rempli d'eau est éjecté de la voiture. Lorsqu'il atteint le sol (ou un adversaire), il explose et tous les véhicules proches perdent de l'adhérence.

Le boule de bowling
une boule de bowling est lancé de la voiture de la voiture et fait sortir de la route tout ce qui se trouve sur son chemin.

Le clone (ou le Faux)
Lorsque le bonus clone est activé, un éclair ressemblant à celui d'un bonus normal est placé sur le sol. Si d'autres pilotes essaient de ramasser le bonus clone, leur surprise sera grande : il explosera à leur contact !

Turbo
Lorsqu'il est activé, la vitesse maximum du véhicule augmente de 10 % pendant une courte période.

Le coupe circuit / Etoile secrète
Ces étoiles secrètes sont cachées sur toutes les pistes du mode Practice (Entraînement) et dans le mode cascades. Lorsque vous les avez récupérées, vous obtenez de nouvelles possibilités. Dans d'autres modes de course, les étoiles secrètes ont le rôle de coupe circuit, qui lorsqu'il est activé qui, lorsqu'elle est activée, subtilise momentanément l'énergie des autres voitures. Génial si vous avez du retard à rattraper.

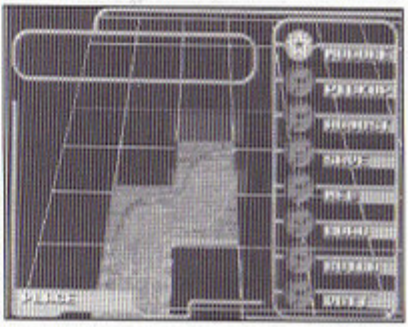
EDITEUR DE CIRCUITS

Voici un outil de première classe qui vous permet de construire vos circuits personnels à l'aide de plus de 25 pièces. Vous pouvez ensuite les sauvegarder et les importer dans les modes Single Race (course unique), Time Trial (Contre la montre) et Practice (entraînement). ***Vous devez posséder une cartouche de sauvegarde pour sauvegarder vos créations.***

Après avoir sélectionné l'option Track Editor (Editeur de circuits), l'écran correspondant apparaîtra et vous verrez une grille de circuit avec une pièce de départ qui clignote (la case active clignote). C'est sur cet écran que vous placerez les unités de circuit et des bonus sur la grille.

Emulation64.fr

MENU DE L'ÉDITEUR DE CIRCUITS



Appuyez sur le bouton **START** pour faire apparaître le menu de l'éditeur (appuyez de nouveau sur le bouton **START** pour faire disparaître le menu ou retourner à la fonction de placement). Faites défiler vers le haut ou le bas pour mettre en surbrillance un mode d'édition et appuyez sur le **BOUTON A** pour le sélectionner. Le menu affichera alors les options du mode sélectionné.

OPTIONS DU MENU DE L'ÉDITEUR DE CIRCUITS :

MODULE Ce menu montre les divers modules qui peuvent être placés sur la grille.

PLACING MODULES (PLACEMENT DES MODULES) Appuyez vers ▲ ou ▼ pour trouver le module voulu. Certains modules sont disponibles en bois ou en moquette, ce qui est indiqué par une icône à côté du nom de cette unité. Appuyez sur le bouton ◀ ou ▶ pour passer d'une surface à l'autre. Appuyez sur le **BOUTON A**. Le menu disparaîtra t le module sélectionné sera placé sur la case active de la grille.

- Modifiez l'orientation du module en appuyant sur le **BOUTON Z**.
- Modifiez la hauteur du module en appuyant sur le **BOUTON C ▲**.
- Modifiez l'inclinaison du module vers le haut ou vers le bas en appuyant sur le **BOUTON C ▼**.
- Modifiez l'angle du module en appuyant sur le **BOUTON C ◀**.

REMARQUE : l'angle du module a été modifié, vous devez la remplacer si vous souhaitez la faire revenir à sa forme d'origine. Pour ramener uun module à ses dimensions par défaut il est nécessaire d'appuyer sur le bouton START pour faire apparaître le menu, de sélectionner Module, puis de sélectionner la pièce à nouveau.

le dernier module sélectionné reste le module actif, vous pouvez donc placer un autre module identique en appuyant simplement sur le **BOUTON A**. Utilisez la **MANETTE/LE STICK MULTIDIRECTIONNEL** pour sélectionne la case sur laquelle vous souhaitez placer le module. Pour placer un nouveau module, retournez dans menu Module et suivez la procédure décrite ci-dessus. Continuez jusqu'à ce que vous ayez créé un circuit valable qui vous plaise. Vous pouvez alors le sauvegarder. Un circuit valable est un circuit complet avec de bonnes jointures et une grille de départ. Si votre circuit n'est pas valable, vous en serez prévenu.

Emulation64.fr

BONUS Lorsque cette option est sélectionnée, l'écran principal de l'éditeur apparaît et vous pourrez placer un bonus sur n'importe lequel des modules du circuit. Vous verrez deux lignes, une verticale bleue et une horizontale blanche. Un bonus sélectionné de manière aléatoire sera placé à l'intersection des deux lignes lorsque vous appuierez sur le **BOUTON A**. Appuyez vers ▲ ou ▼ pour placer la ligne horizontale et vers ◀ ou ▶ pour placer la ligne verticale..

ADJUST (MODIFIER) Vous pouvez modifier la position générale et la taille de la grille du circuit que vous êtes en train de créer.

RESIZE GRID (MODIFIER LA TAILLE DE LA GRILLE)

- Appuyez sur la manette/le stick multidirectionnel pour élargir ou rétrécir la grille dans n'importe quelle direction.

REPOSITION TRACK (REPOSITIONNER LE CIRCUIT):

- Maintenez le **BOUTON L** enfoncé tout en appuyant sur la manette/le stick multidirectionnel repositionner le circuit sur la grille.

Appuyez sur le bouton **START** pour retourner à l'écran de placement de modules de l'éditeur de circuits.

SAVE (SAUVEGARDER) Pour sauvegarder le circuit que vous avez créé. Vous verrez un menu avec des emplacements de sauvegarde. Sélectionnez-en un et appuyez sur le **BOUTON A**. Si tous les emplacements sont pleins, le jeu vous demandera si vous souhaitez écraser un fichier pour le remplacer par le nouveau circuit ; auquel cas, vous devrez confirmer votre décision.

NOMMER VOTRE CIRCUIT Une fois que vous avez sélectionné un emplacement, la fenêtre de saisie du nom apparaîtra. Mettez une lettre en surbrillance et appuyez sur le **BOUTON A** pour la saisir. Pour effacer une lettre, mettez le bouton de **RETOUR ARRIERE** en surbrillance et appuyez sur le **BOUTON A**. Lorsque vous avez entré le nom du circuit, mettez **SAVE** (Sauvegarder) en surbrillance et appuyez sur le **BOUTON A**. Le circuit sera sauvegardé. Notez que pour pouvoir courir sur un circuit, il vous faut d'abord le construire (voir " BUILD " ci-dessous), puis le sauvegarder.

DÉPANNAGE Si votre circuit n'est pas valable, un message vous en avertira. Appuyez sur le **BOUTON A** pour aller à la dernier module valable (qui clignotera). Ceci veut dire que le module suivant n'est pas valable et doit être modifiée ou remplacée par un module valable. Continuez à placer/modifier des modules de façon correcte jusqu'à ce que vous ayez créé un circuit valable.

VOICI QUELQUES RAISONS POUR LESQUELLES UN MODULE N'EST PAS VALABLE le module est trop haut ou trop bas, n'est pas dans le bon sens ou ne permet pas une bonne jointure pour une raison quelconque. Essayez d'utiliser le **BOUTON Z** pour réorienter le module ou le **BOUTON C** pour modifier la hauteur, etc. Essayez de faire une nouvelle sauvegarde. Si vous n'y parvenez pas, vous devez placer un module différent sur cette case.

NEW (NOUVEAU) Avec cette option, vous effacez le circuit actuel qui n'a pas été sauvegardé et vous pouvez en commencer un autre. Vous devrez confirmer votre choix.

LOAD (CHARGER) Choisissez cette option si vous souhaitez charger un circuit sauvegardé sur votre cartouche de sauvegarde. Pour cela, vous devez choisir l'emplacement voulu puis appuyez sur le **BOUTON A**. Le circuit sélectionné sera alors chargé. Vous pouvez maintenant modifier ce circuit. Pour courir sur un circuit sauvegardé, vous devez y accéder à partir du menu principal..

BUILD (CONSTRUIRE) Pour courir sur un nouveau circuit, il vous faut le construire (définir les données du circuit), puis le sauvegarder.

QUIT (QUITTER) Pour quitter l'éditeur de circuits et retourner au menu principal. Tous les changements non sauvegardés seront perdus.

Emulation64.fr

CONSEILS & ASTUCES

- Placez-vous bien sur la piste, ceci vous permettra de gagner de précieuses secondes sur votre temps de course. lors des ralentis, étudiez bien la position des voitures contrôlées par l'ordinateur.
- Utilisez les modes Time Trial (Contre la montre) et Practice (Entraînement) pour découvrir le tracé des circuits.
- Lorsque vous prenez un virage, freinez avant le virage et accélérez dans le virage.
- Pour effectuer un dérapage contrôlé, appuyez sur le bouton de frein pour que la voiture dérape et tournez les roues dans la direction dans laquelle vous souhaitez tourner. Accélérez ensuite en cours de dérapage tout en gardant vos roues dans la direction vers laquelle vous souhaitez vous diriger.

(Remarque: cette manœuvre est délicate et sa difficulté dépend essentiellement des caractéristiques de la voiture que vous avez choisie).

- Prenez votre temps pour bien vous positionner avant de sauter. Plus votre trajectoire sera droite, plus vous aurez de chances d'atterrir sans dommages. Ce qui nous amène à...
- Lorsque vous atterrissez, vos roues avant doivent suivre la direction de la course jusqu'à ce que les quatre roues aient touché le sol. Ceci vous permettra de mieux garder le contrôle de votre véhicule lors des sauts les plus importants.
- Lorsque vous savez effectuer des sauts et des dérapages contrôlés, essayez de sauter et d'atterrir tout en effectuant un dérapage contrôlé ! De quoi impressionner votre adversaire !
- N'oubliez pas que si vous passez beaucoup de temps en l'air, votre voiture ralentit.. Ainsi, les pistes les plus longues mais les plus plates sont plus rapides que les pistes plus courtes mais qui nécessitent une série de sauts.
- Les virages dans les bosses peuvent s'avérer difficiles (surtout lors des descentes). Choisissez une ligne de conduite aussi droite que possible et évitez de prendre des virages trop serrés.
- Les armes (qui peuvent être désactivées) sont très pratiques. Certaines vous seront utiles pour passer en tête de course et d'autres vous aideront à garder cette position, mais méfiez-vous car les voitures radioguidées les plus intelligentes savent aussi s'en servir...

Tous nos remerciements à Chris Caulfield pour ses informations sur le radioguidage.

Emulation64.fr