

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

NUS-NRXP-EUR

# ROBOTRON 64

INSTRUCTION BOOKLET



*GT*  
Developed by  
GT Interactive  
Software Corp.

*MIDWAY*  
MIDWAY™

NINTENDO<sup>64</sup>



Emulation64.fr

# SOMMAIRE

DEMARRAGE .....	.26
FONCTION DU LEVIER DE CONTROLE .....	.27
COMMANDES .....	.28
SELECTION DES ELEMENTS D'UN MENU .....	.29
MENU PRINCIPAL .....	.30
CONFIGURATION .....	.30-31
CHARGER UNE PARTIE .....	.32
OPTIONS DE PAUSE .....	.33
ROBOTRON 64 : L'HISTOIRE .....	.33
L'ARENE .....	.34
PORTAILS DE NIVEAU .....	.34
ELECTRODES .....	.35-36
POWER UPS .....	.37-38
LES ENNEMIS .....	.39-47
ASSISTANCE TECHNIQUE .....	.48

# DEMARRAGE

**ATTENTION : N'ESSAYEZ JAMAIS D'INSERER OU DE RETIRER UNE CARTOUCHE DE JEU LORSQUE LA CONSOLE EST SOUS TENSION !**

- Eteignez votre console N64™ (bouton **OFF**).
- Insérez la cartouche de jeu dans la fente de la N64™, et poussez-la fermement afin qu'elle soit bien en place.
- Allumez la console (bouton **ON**). Une fois que les écrans titre et de texte légaux sont apparus, vous pouvez ignorer les séquences à tout moment en appuyant sur le bouton **START**.



## MENU DELETE CONTROLLER PAK (EFFACER LE CONTROLLER PAK)

Appuyez sur le bouton **START** et maintenez-le enfoncé lors de la mise sous tension ou de la réinitialisation de la console pour accéder au menu Delete Controller Pak. Ce menu vous permet de voir et effacer les informations sauvegardées sur le controller pak de la N64.

# FONCTION DU LEVIER DE CONTRÔLE

La manette de la Nintendo 64 contient un levier de contrôle qui utilise un système analogique pour la lecture des angles et de la direction de ses mouvements. Un tel système permet 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 levier de contrôle à sa position neutre sur la manette.



Si le **levier de contrôle** 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 **levier de contrôle** ne fonctionneront pas correctement.



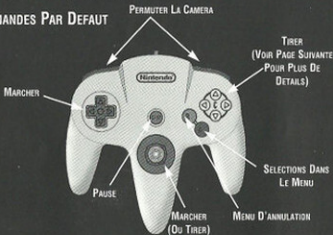
Pour régler la position neutre une fois que le jeu a commencé, lâchez le levier de contrôle pour lui permettre de retourner à sa position centrale (comme sur l'illustration de gauche) et appuyez sur **START** tout en appuyant sur les **boutons L et R**.

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

# COMMANDES

Robotron 64 vous permet d'utiliser les leviers de contrôle des deux manettes pour vous déplacer et tirer (voir **Configuration des commandes**). Les diagrammes ci-dessous indiquent la configuration des boutons par défaut pour les manettes 1 et 3

## COMMANDES PAR DEFAUT



« DEUX MAINS » STANDARD  
(EN UTILISANT CONJOINTEMENT LES  
MANETTES 1 ET 2, OU 3 ET 4)



**REMARQUE** : lorsque vous utilisez la configuration à deux mains, les autres commandes par défaut ne changent pas (à part Marcher et Tirer).

# COMMANDES

MARCHER VERS L'AVANT

**MARCHER**

MARCHER VERS L'AVANT ET LA  
GAUCHE

MARCHER VERS  
L'AVANT ET LA DROITE

MARCHER VERS LA GAUCHE

MARCHER VERS  
LA DROITE

MARCHER VERS  
L'ARRIERE ET LA  
GAUCHE

MARCHER VERS  
L'ARRIERE ET LA  
DROITE

MARCHER VERS  
L'ARRIERE

## VISER ET TIRER

TIRER VERS LE HAUT

TIRER VERS LE HAUT A  
GAUCHE

TIRER VERS LE HAUT A DROITE

TIRER A GAUCHE

TIRER A  
DROITE

TIRER VERS LE  
BAS A GAUCHE

TIRER VERS LE BAS  
A DROITE

TIRER VERS LE BAS

REMARQUE: pour viser  
ou tirer en diagonale,  
appuyez simultanément  
sur les deux boutons  
adjacents.

JOUEUR 1 - UNE SEULE MANETTE

JOUEUR 1 - COMMANDES A DEUX MAINS

JOUEUR 2 - UNE SEULE MANETTE

JOUEUR 2 - COMMANDES A DEUX MAINS

REMARQUE : s'il n'y a pas de manette branchée dans la prise pour manette n°3, le joueur 2 utilise la manette n°1.

## SELECTION DES ELEMENTS D'UN MENU

- Appuyez sur le **bouton-D** vers le **haut** ou le **bas** pour mettre en surbrillance un des éléments du menu.
- Appuyez sur le **bouton-D** vers la **gauche** ou la **droite** pour passer les options en revue.
- Appuyez sur le **bouton A** pour sélectionner une option.
- Appuyez sur le **bouton B** pour retourner au menu précédent.

# MENU PRINCIPAL



ONE PLAYER GAME  
TWO PLAYER GAME  
LOAD GAME  
SETUP

## ONE PLAYER (UN JOUEUR)

Sélectionnez cette option pour faire une partie à un joueur.

## TWO PLAYERS (DEUX JOUEURS)

Lorsque vous sélectionnez cette option, vous pouvez jouer à tour de rôle avec un ami. Quand l'un des joueurs meurt dans l'arène, l'autre joueur le remplace. Si l'un des joueurs perd toutes ses **Vies**, l'autre

joueur continuera à jouer jusqu'à ce qu'il épuise toutes ses **Vies**. Les parties des deux joueurs sont distinctes l'une de l'autre.

## LOAD GAME (CHARGER PARTIE)

Si vous avez sauvegardé une partie sur votre controller pak, vous pouvez charger ce fichier et continuer la partie (voir **Charger une partie**).

## SETUP (CONFIGURATION)

Sélectionnez Setup pour accéder à l'écran des options et sélectionner les différentes options de jeu (voir **Configuration**, ci-dessous).

# CONFIGURATION

## DIFFICULTY (DIFFICILTE)

Il y a trois niveaux de difficulté dans Robotron64. Appuyez sur le bouton-D vers la gauche ou la droite pour sélectionner **Easy** (facile), **Normal** (réglage par défaut) ou **Insane** (dément).

## CHANGE SPEED (MODIFIER LA VITESSE)

Appuyez sur le bouton-D vers la gauche ou la droite pour accélérer ou

ralentir la vitesse de tous les éléments de jeu. Oui, tous, même Eugene.



SETUP  
DIFFICULTY NORMAL  
CHANGE SPEED  
AUDIO SETTINGS  
CONFIGURE CONTROLS  
EXIT SETUP

# CONFIGURATION

## AUDIO SETTINGS (REGLAGES AUDIO)

Pour modifier les réglages audio par défaut. Appuyez sur le **bouton-D** vers la **gauche** ou la **droite** pour faire défiler les réglages sonores de ces options :

### MUSIC VOLUME (VOLUME DE LA MUSIQUE)

Pour régler le volume de la musique du jeu. Le réglage par défaut est 8.

### SOUND FX VOLUME (VOLUME DES EFFETS SONORES)

Vous pouvez aussi régler le volume des effets sonores du jeu. Le réglage par défaut est 6.

### PLAY MUSIC TRACK (ACTIVER PISTE MUSICALE)

Sélectionnez l'une des 11 pistes musicales du jeu. Vous entendrez un échantillon des pistes à mesure que vous les passez en revue.

### PLAY SOUND FX (ACTIVER LES EFFETS SONORES)

Sélectionnez l'un des 17 effets sonores du jeu. Vous entendrez un échantillon des sons à mesure que vous les passez en revue.



## CONFIGURATION DES COMMANDES

Robotron 64 vous permet de choisir à quoi vous servira le levier de contrôle: à marcher ou à utiliser vos armes. Vous pouvez modifier la configuration du joueur 1 (Player 1) ou joueur 2 (Player 2). Mettez en surbrillance l'option de manette appropriée, puis appuyez sur le **bouton-D** vers la **droite** ou la **gauche** pour passer les réglages en revue. Essayez différentes configurations. Une fois vos modifications effectuées, sélectionnez **Use Setup** (Utiliser la configuration). Sélectionnez **Cancel** (Annuler) pour quitter l'écran de configuration sans effectuer de changements.



# CHARGER UNE PARTIE

Dans *Robotron 64*, vous avez le choix entre deux méthodes pour continuer des parties préalablement sauvegardées : soit entrer un **Mot de passe**, soit **Charger** une partie à partir de votre Controller Pak. Veuillez lire les paragraphes ci-dessous pour avoir plus d'informations sur ces deux méthodes.

## PASSWORDS (MOTS DE PASSE)

De nouveaux mots de passe apparaissent à l'écran du menu Pause chaque fois que vous ajoutez 1000 points à votre score. Notez-les, puis entrez-les après avoir sélectionné **Enter Password** (Entrer Mot de passe) à l'écran Load Game (Charger une partie).

Pour entrer un mot de passe, choisissez **Enter Password**, appuyez sur le **bouton-D** vers la **gauche** ou la **droite** pour sélectionner une lettre puis appuyez sur le **bouton C** pour confirmer. Entrez de cette façon les 10 caractères composant votre mot de passe. La partie se chargera automatiquement s'il est correct. Dans le cas contraire, un message vous en informant apparaîtra et vous retournerez à l'écran de chargement de partie. Sélectionnez alors de nouveau **Enter Password**, puis entrez les bonnes lettres du mot de passe



## LOAD GAME (CHARGER UNE PARTIE)

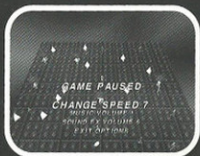
Si vous avez un Controller Pak inséré dans la fente pour Controller pak de la manette n°1, vous pouvez sauvegarder des fichiers de partie puis y accéder ultérieurement pour continuer la partie là où vous vous êtes interrompu. Lorsque vous sélectionnez cette option, l'écran Load Game s'affiche. Vous pouvez sauvegarder un maximum de huit fichiers.

Mettez en surbrillance et sélectionnez la partie que vous voulez reprendre. Vous accéderez alors à cette partie. Les emplacements portant la mention "**Unused**" (Vide) ne contiennent aucune partie sauvegardée.

## VIEW CONTROLLER PAK (VOIR LE CONTROLLER PAK)

Sélectionnez cette option pour voir et effacer les fichiers sauvegardés. Si vous souhaitez effacer un fichier, sélectionnez-le puis sélectionnez **Delete** (Effacer) lorsque le mot apparaît à l'écran.

# OPTIONS DE PAUSE



A tout moment de la partie, appuyez sur le bouton **START** pour afficher l'écran Game Paused (Partie en pause). Sélectionnez Continue (Continuer) pour reprendre la partie. Vous avez aussi le choix entre les options **Save** (Sauvegarder) ou **Quit** (Quitter) pour quitter le jeu en cours de partie.

Pour sauvegarder une partie lorsqu'un Controller Pak est inséré dans la fente pour Controller pak de la manette n°1, sélectionnez **Save**, puis mettez en surbrillance l'emplacement où vous souhaitez sauvegarder la partie. Vous pouvez utiliser un emplacement vide ou déjà utilisé. Appuyez sur le **bouton A** pour enregistrer votre partie. Le niveau ainsi que le nombre de joueurs apparaîtront. Sélectionner **Exit** (Sortir) pour revenir à l'écran Game Paused.

Pour modifier votre partie en cours, sélectionnez **Options** à l'écran Game Paused. Vous avez le choix entre les options suivantes : **Change Speed** (Modifier la vitesse), **Music Volume** (Volume de la musique) et **Sound FX Volume** (Volume des effets sonores).

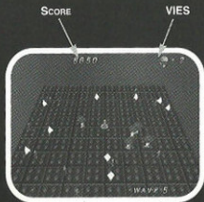
Pour plus d'informations sur ces options, reportez-vous à **Configuration**.

## ROBOTRON : L'HISTOIRE

En 2084, motivé par sa quête insatiable du progrès, l'homme invente les robotrons, une espèce de robots tellement évoluée que l'homme est inférieur à sa propre création. Guidés par leur logique infaillible, les robotrons arrivent à la conclusion que la race humaine est inefficace et doit par conséquent être exterminée.

Vous êtes le dernier espoir de l'humanité. En raison d'une erreur de manipulation génétique, vous possédez des pouvoirs surhumains. Votre mission est de stopper les robotrons et de sauver les derniers représentants de la race humaine.

# L'ARENE



Lors de votre combat pour sauver l'humanité, votre **Score** et le nombre de **vies** restantes sont affichés dans la partie supérieure de l'écran. Efforcez-vous de conserver un score acceptable et descendez-les tous.

Le but du jeu est d'éliminer tous les robots dans chaque arène tout en sauvant autant d'humains que possible. Il vous suffit pour cela d'entrer en contact avec les humains pour les sauver et, ce faisant, d'emmagasiner des points précieux.

## PORTAILS DE NIVEAUX

Les portails de niveaux sont créés lorsqu'un Grunt magique est tué. Si un joueur passe à travers un portail de niveau, il sera transporté à travers les niveaux.



# ELECTRODES

Il existe de nombreuses variétés d'électrodes différentes, allant d'objets simples aux électrodes possédant des propriétés de jeu particulières. Les différentes électrodes sont :



**ELECTRODE 1**  
Electrode de base



**ELECTRODE 2**  
Electrode de base



**ELECTRODE 3**  
Electrode de base



**ELECTRODE 4**  
Electrode géante, trouvée dans la forêt des électrodes.



**ELECTRODE 5**  
Electrode de base

# ELECTRODES



**ELECTRODE 6**  
Electrode de base



**ELECTRODE 7**  
Cette électrode ne peut être détruite, mais elle anéantira Eugene.



**DEFLECTEUR**  
Ces électrodes peuvent être utilisées pour amplifier et élargir votre arme contre les hordes hostiles des robotrons.



**TRANSFORMEUR**  
Ces électrodes sont utilisées dans le labyrinthe laser.



**MINE**  
Instrument utile pour ceux qui désirent exterminer la race humaine. Un mauvais pas et vous êtes transformé en confettis grillés.

# POWER UPS

Il existe plusieurs types de Power Ups dans *Robotron 64* qui vous permettront de décupler votre puissance de feu et de vaincre vos ennemis. Ces Power Ups sont :



## BOUCLIER

Le bouclier produit des anneaux laser qui absorbent le feu ennemi et les impacts directs simultanés ennemis.



## DEUX DIRECTIONS

Cette arme permet de tirer devant et derrière Eugene, et elle est idéale pour « éclaircir » une foule.



## TROIS DIRECTIONS

Pour ceux qui apprécient une approche directe, cette arme permet de tirer trois coups de feu vers l'avant, ce qui vous permet de couvrir une plus grande zone.



## QUATRE DIRECTIONS

Cette arme à quatre directions produit également des mines, ce qui vous permet d'établir des champs de mines avec une efficacité mortelle.

# POWER UPS



## PISTOLET AU GAZ

Emet un nuage géant de gaz toxique, qui détruit tout ce qui se trouve sur son passage.



## POWER UP 1

Ce signe d'espoir lumineux au milieu de la terreur causée par les robots pourrait bien être votre ultime chance de survie.



## POWER UP DE VITESSE

Les Power Ups de vitesse peuvent être ramassés à plusieurs endroits, ce qui permet une explosion de vitesse lorsque les choses deviennent démentes.



## POWER UP LANCE-FLAMMES

Le lance-flammes est une arme destructrice à courte portée, réduisant tout ce qu'elle touche en amas de cendres.

# LES ENNEMIS

Jetez un coup d'œil aux descriptions ci-dessous pour vous faire une idée de vos ennemis. Elles contiennent des informations qu'il est important de connaître avant d'aller au combat. Le nom de chaque ennemi est affiché, ainsi que le nombre de points que vous recevez lorsque vous l'éliminez. Les voici :



## GRUNT

Ces Ground Roving Unit Network Terminators (Terminators du réseau de l'unité qui arpentent le terrain) sont la principale force de l'arène. Ils sont programmés pour vous rechercher et vous éliminer. Ils sont une version en 3-D du robotron Grunt originel. Score : 100



## GRUNT 2

Les Grunts équipés d'un jetpack descendent du ciel pour vous écraser comme une tomate. Ils peuvent survoler une foule et fondre directement sur Eugene. Score : 100



## GRUNT 3

Les Grunts-obélisques psychotiques frappent avec une force dévastatrice. Ces Grunts chromés doivent être touchés deux fois pour être détruits, et ils se déplacent légèrement plus vite que les grunts 1. Score : 150



## GRUNT 4

Ces Grunts rayons-X ont un pouvoir d'invisibilité limité et ils arrivent en groupes. Ils doivent être touchés deux fois pour être détruits. Score : 150



# LES ENNEMIS



## **HULK (INDESTRUCTIBLE)**

Ces robotrons Hulk massifs recherchent les derniers représentants de la race humaine pour les éliminer. Cette version en 3-D du robotron Hulk classique est dotée de griffes qui saisissent et écrasent le moindre humain se trouvant à leur portée. Score : zéro.



## **HULK 2 (INDESTRUCTIBLE)**

Ces Hulks sont en quête de morceaux du corps humain. Ils possèdent un embout qui peut aspirer Eugene ou n'importe quel être humain qui passe devant eux. Ils ne s'arrêteront que quand tous les humains auront été exterminés. Score : zéro.



## **HULK 3 (INDESTRUCTIBLE)**

Ce Hulk écrabouilleur recherche des humains à réduire en bouillie, mais il attaquera toujours Eugene lorsqu'il est à proximité de lui. Il se déplace en général plus rapidement que les autres Hulks. Score : zéro.



## **HULK 4 (INDESTRUCTIBLE)**

Faites attention à ces Hulks déchiqueteurs qui ne s'arrêteront pas tant qu'il restera un humain en vie. Les Hulks déchiqueteurs sont dotés de lames de tondeuse aiguisées comme des rasoirs pour découper en rondelles, couper en dés, trancher et hacher menu les derniers représentants de la race humaine.

Score : zéro.

# LES ENNEMIS



## SPHEROÏDE

C'est une version en 3-D du robotron Sphéroïde classique. Les Sphéroïdes sont programmés pour fabriquer des robotrons Enforcer. Score : 500



## SPHEROÏDE 2

Ces Sphéroïdes planteurs fabriquent une multitude d'Enforcers poseurs de mines. Leur unique but est de fabriquer des Enforcers jusqu'à ce que vous ayez été totalement vaincu. Score : 1000



## SPHEROÏDE 3

Vous ne pouvez échapper à la terreur répandue par ces géants. Ils sont puissants et impitoyables. Le Sphéroïde géant doit être touché plusieurs fois pour être détruit. Score : 1500



## SPHEROÏDE 4

Ce mégasphéroïde renforcé est pratiquement indestructible. Vous allez devoir infliger une attaque importante pour l'abattre. Le mégasphéroïde renforcé se déplace rapidement, doit être touché plusieurs fois pour être détruit et il fabrique des Enforcers super planteurs. Score : 1500.

# LES ENNEMIS



## ENFORCER

C'est une version en 3-D de l'Enforcer classique. Il est créé par les robotrons Sphéroïdes. Ces robotrons Enforcer implacables cherchent à vous détruire sans merci. Score : 150



## ENFORCER 2

Ces Enforcers planteurs sont programmés pour fabriquer des mines terrestres mortelles qui jonchent votre chemin. Ils sont eux-même fabriqués par les Sphéroïdes 2. Leur façon de disposer les mines est vicieuse, alors faites attention où vous mettez les pieds. Score : 250



## ENFORCER 3

Ces Electrobots sont créés par les Sphéroïdes 3. Il faut les atteindre deux fois pour les détruire. Ils planent sans ordre particulier, ce qui en fait des cibles difficiles. Score : 300



## ENFORCER 4

Ces super-planteurs mortels se déplacent vite et ils éparpillent des mines qui jonchent votre chemin. Il faut les atteindre trois fois pour les détruire. Les super-planteurs sont créés par les Sphéroïdes 4. Score : 500

# LES ENNEMIS



## QUARK

C'est une version en 3-D du robotron classique Quark. Les Quarks sont programmés pour produire des robotrons tanks qui tuent avec une efficacité sans appel. Score : 1000



## QUARK 2

Les Quarks turbos sont légèrement plus rapides et ils sont programmés pour fabriquer des tanks de l'ombre. Score : 1500



## QUARK 3

Ces super Quark renforcés doivent être touchés deux fois pour être détruits. Ils fabriquent des tanks silo. On ne peut leur échapper. Score : 2000



## QUARK 4

Le méga Quark doit être touché trois fois pour être détruit et il change de direction rapidement. Le méga Quark possède une barrière d'énergie absorbatrice d'armes. Il fabrique des tanks éjecteurs. Score : 2500

Score : 2500

# LES ENNEMIS



## TANK

C'est une version en 3-D du robotron tank classique. Ces robotrons tanks vicieux projettent des obus qui rebondissent sur les murs de l'arène. Score : 200



## TANK 2

Le robotron tank de l'ombre projette des obus à partir de ses deux bras qui détruisent toute forme de vie. Score : 250



## TANK 3

Les tanks silotrons sont programmés pour lancer des missiles-chercheurs de tissus humains qui vous poursuivront sans relâche. Score : 500



## TANK 4

Les tanks éjecteurs projettent une petite armée de robotrons octets qui sautent et restent accrochés au tissu humain. Score : 1000

# LES ENNEMIS



## CERVEAU

Faites attention à ce robotron-cerveau ingénieux qui possède le pouvoir de reprogrammer les humains en progs sinistres.

Score : 500



## CERVEAU 2

Ne restez pas à proximité des cerveaux chirurgiens sinistres qui peuvent produire de multiples vagues empoisonnées. Il faut atteindre le chirurgien deux fois pour le détruire.

Score : 750



## CERVEAU 3

Le méga-cerveau géant peut produire des vagues de poison multiples et peut reprogrammer les humains grâce à la télékinésie. Il faut atteindre le méga-cerveau plusieurs fois pour le détruire.

Score : 3000



## CERVEAU 4

Des cerveaux-limaces qui peuvent produire 4 vagues de poison à chaque fois qu'ils tirent. Les limaces doivent être touchées trois fois pour être détruites.

Score : 1000

# LES ENNEMIS



## NANO-OCTET

Ces Nano-octets s'accrochent à Eugene, ce qui le ralentit légèrement à chaque nouvel ennemi. Si 5 Nano-octets s'accrochent à Eugene, il meurt.

Score : 200



## DYNO-OCTET

Les Dyno-octets recherchent du tissu humain et s'accrochent à leurs victimes, puis ils explosent, ce qui produit des matières premières recyclées plus tard.

Score : 200



## FOURMI

Les serviteurs du Gardien le protègent d'Eugene à n'importe quel prix. Faites attention, il peut vous repérer en un rien de temps.

Score : 100



## Tous Les Progs

Comportement : les Progs sont des humains programmés qui pourchassent et détruisent Eugene.

Score : zéro.

# LES ENNEMIS

?

Vous devrez le rencontrer en chair et en os pour découvrir de quoi il est fait. Vous le reconnaîtrez quand vous le verrez.

# VOTRE HEROS

