

Scanné par Magnio

<http://www.emulation64.fr>

NIS NCSF EUR

# S.C.A.R.S.

INSTRUCTION MANUAL

NINTENDO<sup>64</sup>



Wind Image



Ubi Soft

Emulation64.fr



**FRANÇAIS**

Emulation64.fr

## INTRODUCTION

Merci d'avoir acheté **Super Computer Animal Racing Simulation (S.C.A.R.S.)**. Avec S.C.A.R.S. nous avons un projet ambitieux : vous proposer la course la plus amusante et la plus jouable jamais conçue. Nous pensons avoir atteint cet objectif : S.C.A.R.S. vous garantira de nombreuses heures de jeu et plus vous y jouerez, plus vous l'apprécierez !



## L'HISTOIRE

Nous sommes en l'an 3000. Le monde n'est plus contrôlé par les humains, mais par neuf super-ordinateurs dont l'intelligence a depuis longtemps surpassé celle de leurs créateurs. Ils ont acquis beaucoup des caractéristiques de l'humanité, y compris la peur, la haine, la joie et même l'ennui.

Pour combattre leur apathie, les super-ordinateurs se distraient maintenant avec la plus dangereuse et honorable des coutumes humaines : la course.

Leur recherche de la victoire les force à construire des voitures hyper-sophistiquées qui imitent les créatures terrestres les plus redoutables. Chaque véhicule peut utiliser des armes ultra-puissantes pour pulvériser ses concurrents sur l'un des nombreux circuits disponibles, tous plus dangereux et diaboliques les uns que les autres.

A mesure que les super-ordinateurs font la course à travers le monde, leur recherche du grand frisson n'en finit plus. Maintenant la victoire seule ne leur suffit plus !



## DÉMARRER LE JEU

Insérez correctement la cartouche de jeu S.C.A.R.S. dans la console N64 et allumez la console (interrupteur sur ON).

Le premier écran est l'écran de **Sélection des Langues**. Actionnez le stick multidirectionnel vers le haut ou le bas pour mettre en surbrillance la langue souhaitée, et appuyer sur A pour faire votre choix.

Lorsque l'Écran Titre de S.C.A.R.S. apparaît, appuyez sur le bouton **START** pour accéder à l'écran du Menu Principal.

Si vous ne touchez à rien lorsque l'Écran Titre de S.C.A.R.S. apparaît, une démonstration automatique se lancera au bout de quelques secondes. Pour l'interrompre, appuyez sur le bouton **START** jusqu'à ce que l'écran du Menu Principal réapparaisse.



## COMMANDES DU JEU PAR DÉFAUT

Ci-dessous figure la configuration par défaut de la manette de jeu N64. Si vous souhaitez personnaliser la manette de jeu N64 pour l'adapter à vos exigences, allez dans le menu Options / Manette. Le jeu est compatible avec la manette de jeu N64 et le Rumble Pak.

<b>Volant :</b>	Stick Multidirectionnel
<b>Accélérer :</b>	Bouton A
<b>Freiner :</b>	Bouton B
<b>Marche Arrière :</b>	Control Stick down
<b>Sauter :</b>	Bouton R
<b>Utiliser Arme :</b>	Bouton Z
<b>Frein à main :</b>	Bouton A et B
<b>Choisir Arme :</b>	Bouton C ◀
<b>Changer Vue :</b>	Bouton C ▲
<b>Vue Arrière :</b>	Bouton C ▼
<b>Phares :</b>	Bouton C ▶
<b>Pause/Retour au jeu :</b>	Bouton START



## MENU PRINCIPAL

### Choix du nombre de joueurs

Cet écran vous permet de choisir le nombre de joueurs humains qui participeront à la course. Jusqu'à 4 joueurs peuvent jouer simultanément sur le même écran ! Actionnez le stick multidirectionnel vers le haut ou le bas pour mettre en surbrillance le mode de jeu souhaité et appuyez sur le bouton A ou le bouton **START** pour valider votre choix.



## MENU DE CHOIX DU JEU

### 1) Grand Prix

Il y a 4 Coupes de Grand Prix (Carbone, Cristal, Diamant et Zénith) et une Coupe personnalisée.

**Ordre des Circuits :** Dans les Coupes **Carbone, Cristal, Diamant et Zénith**, l'ordre des circuits est prédéterminé.

**Niveau de difficulté :** Il augmente à mesure que vous progressez dans chaque Coupe. La Coupe Carbone est facile, la Coupe Cristal moyenne, la Coupe Diamant difficile et la Coupe Zénith très difficile.

**Points de Course :** En mode championnat, des points vous sont attribués à la fin de chaque course, d'après le barème suivant :

1 <sup>ère</sup> position	10 points
2 <sup>ème</sup>	6 pts
3 <sup>ème</sup>	4
4 <sup>ème</sup>	3
5 <sup>ème</sup>	2
6 <sup>ème</sup>	1

**Bonus**

Les concurrents peuvent également recevoir 1 point bonus dans les cas suivants :

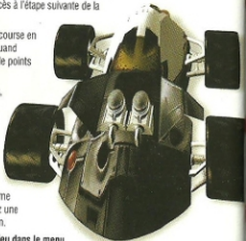
- **Agressivité** : s'il a infligé le plus de dommages aux autres véhicules.
- **Vitesse** : s'il a fait le meilleur tour de circuit.
- **Avance** : s'il a au moins un tour d'avance sur les autres.
- **Bonus Parfait** : s'il a terminé une course sans avoir été touché une seule fois.

**Comment se qualifier :**

Si votre score total (Points de Course + bonus) se classe parmi les trois premiers, vous aurez accès à l'étape suivante de la course.

Ainsi, un joueur qui termine une course en 4ème position peut se qualifier quand même s'il obtient suffisamment de points bonus.

Pour progresser dans les Coupes, vous devez terminer successivement chacune d'entre elles en première position. Par exemple, vous ne pourrez disputer la Coupe Cristal que si vous avez terminé la Coupe Carbone en 1ère position. Cependant, vous aurez quand même accès au Podium si vous terminez une Coupe à la 2ème ou 3ème position.



**Vous pouvez régler la vitesse du jeu dans le menu Options pour l'adapter à vos capacités.**

Le joueur obtient un Mot de Passe à chaque Coupe terminée. Ce mot de passe doit être dans l'Écran Mot de Passe (cf. 5 Options). Vous pouvez également sauvegarder votre partie si vous avez une cartouche de sauvegarde N64 (cf. 5 Options).

**Coupe Personnalisée** - Vous pouvez créer votre propre saison de courses. Cependant, vous n'aurez accès qu'aux circuits présents dans les Coupes auxquelles vous avez accès. Par exemple, si vous avez terminé avec succès la Coupe Cristal, vous pourrez utiliser les circuits des Coupes Carbone et Cristal. Le niveau de difficulté est automatiquement réglé sur Moyen et le nombre de tours peut être réglé de 4 à 8 dans le menu Options.

Remarquez qu'en mode 3 ou 4 joueurs, vous n'aurez accès qu'à 6 circuits. Ceux qui sont en surbrillance dans le Menu de Sélection des Circuits seront accessibles.

## 2) Mode Challenge

Ce mode est **UNIQUEMENT** disponible en mode 1 joueur.

Ce mode est uniquement disponible lorsque vous avez terminé une Coupe à la 1ère position. Vous pouvez grâce à ce mode disputer un face-à-face contre un autre véhicule piloté par l'ordinateur. Le véhicule piloté par l'ordinateur, le circuit, les niveaux de difficulté et le nombre de tours sont réglés automatiquement.

Si vous remportez le **Mode Challenge**, vous aurez accès à des voitures cachées.

## 3) Contre la Montre (Mode Fantôme)

Uniquement disponible en mode 1 joueur.

Grâce à ce mode, vous pourrez vous entraîner avec différentes voitures, sur différents circuits, pour améliorer votre pilotage et vos chronos. Chaque fois que vous disputerez une course sur un circuit donné, une image transparente représentant votre véhicule vous indiquera quelle a été votre trajectoire lors de votre précédente tentative sur ce même circuit. C'est la voiture « Fantôme ». Utilisez le Stick Multidirectionnel pour mettre en surbrillance le mode de jeu souhaité et appuyez sur le bouton A pour valider votre choix.

## 4) Mode VS

Ce mode est uniquement disponible en mode 2, 3 ou 4 joueurs.

Grâce à ce mode, vous pourrez disputer un face à face contre d'autres joueurs en écran partagé. En mode 3 ou 4 joueurs, vous n'aurez accès qu'à 6 circuits. Ceux qui sont mis en surbrillance dans le Menu de Sélection des Circuits seront accessibles.

## 5) Options

• **Configuration** : Les options par défaut peuvent être modifiées pour s'adapter à vos exigences (nombre de tours, armes on / off etc).

**NB : Mode Miroir** : Vous aurez accès à ce mode lorsque vous aurez terminé avec succès les trois premières Coupes.

• **Cartouche de sauvegarde N64** : Vérifiez que votre cartouche de sauvegarde N64 est insérée. Puis suivez les instructions à l'écran. Vous pouvez sauvegarder votre partie ainsi que toutes les coupes terminées, vos meilleurs scores, vos records de tour, les options et les configurations.

***Important** : ne jamais enlever une cartouche de sauvegarde N64 pendant son utilisation. Cela pourrait endommager à la fois votre cartouche de sauvegarde N64 et votre console.*

• **Manette** : Dans cet écran, vous pouvez modifier la configuration de la manette selon vos préférences

• **Records** : Vous y trouverez toutes les statistiques enregistrées.



## MENU DE SELECTION DES CIRCUITS

Ce menu est uniquement disponible si les options **Coupe Personnalisée**, **Contre la Montre** ou **Mode VS** ont été choisies.

Il y a neuf circuits différents disponibles dans le jeu, et chacun d'entre eux peut être joué dans quatre contextes différents : **Jour**, **Nuit**, **Aube**, **Pluie** et **Brouillard**.

Ceci, avec le **Mode Miroir** (cf. 5 Options), fait qu'un grand nombre de combinaisons différentes sont possibles.

Utilisez le stick multidirectionnel haut / bas pour mettre en surbrillance le circuit souhaité et utilisez le stick multidirectionnel gauche / droite pour sélectionner le contexte souhaité.

Puis, en mode **Contre la Montre**, appuyer sur le bouton A pour valider votre choix.

En mode **Coupe Personnalisée**, utiliser le stick multidirectionnel haut / bas pour mettre en surbrillance l'option **Accepter / Retour** puis appuyer sur le bouton A pour valider votre choix. Remarquez que vous ne pourrez sélectionner que les circuits issus de Coupes auxquelles vous avez accès.



## MENU DE SELECTION VOITURE

Il y a neuf voitures dans le jeu. Elles s'inspirent toutes de créatures terrestres :



**LION L.K.**



**SCORPIO X-2**



**MAMMOTH 4X4**



**GT COBRA**



**RHINO ROADSTER**



**CHEETAH V12**



**TIGER SHARK**



**PHANTOM PANTHER**



**MANTIS V-TWIN**



Chaque voiture a cinq paramètres : **Vitesse, Accélération, Adhérence, Blindage et Puissance de Feu.**

La combinaison de ces paramètres détermine les performances globales et le maniement des voitures. Vous aurez sans doute à essayer plusieurs voitures avant de déterminer celle qui convient le mieux à votre style de conduite.

Seules 5 voitures sur les 9 existantes sont disponibles au tout début du jeu. En progressant, vous aurez la possibilité de gagner de nouvelles voitures, plus puissantes. (cf. Mode Challenge)

Utiliser le stick multidirectionnel pour mettre en surbrillance la voiture que vous voulez utiliser. Appuyer sur le bouton A pour valider votre choix.



## Replay

La fonction Replay n'est disponible qu'en mode 1 joueur.

Il y a deux modes de Replay :

Bouton **A** :

Les fonctions suivantes sont **uniquement disponibles en mode Poursuite**.

Stick multidirectionnel haut / bas :

Changer de voiture poursuivie

Stick multidirectionnel gauche / droite :

Faire tourner la caméra autour de la voiture

Bouton **B** :

Replacer la caméra derrière la voiture

Bouton **START** :

Pause / Retour au jeu

**Remarque :** Lorsque vous êtes en mode Poursuite, vous pouvez également changer le Mode de Vue en appuyant sur le bouton **C** ▲.

## Armes et Bonus

Si vous souhaitez faire la course sans les armes, vous pouvez les désactiver dans le menu **Options/Configuration**. Toutes les armes, sauf le Turbo, sont automatiquement désactivées en mode Contre la Montre.

Les armes doivent être ramassées sur le circuit en roulant dessus ; elles sont accessibles à toutes les voitures et à tous les joueurs.

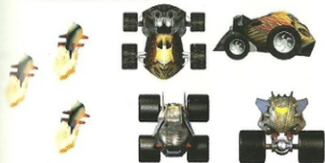
Vous pouvez ramasser autant d'armes que vous le souhaitez pendant la course, mais vous ne pouvez pas en transporter plus de deux à la fois. Pour utiliser une arme, appuyer sur le bouton **Z**.



Les Armes et les Pick-ups peuvent être utilisés immédiatement ou chargés, pour plus de puissance. Pour charger une Arme ou un Pick-Up, maintenez le doigt appuyé sur le bouton **Z**, puis relâchez-le au moment où vous souhaitez tirer.

Chaque arme a un temps de chargement différent, et plus vous la chargez, plus elle sera puissante.

Les Armes sont lancées vers l'avant par défaut, mais vous pouvez les lancer vers l'arrière si vous dirigez le Stick multidirectionnel bas tout en tirant.





**Turbo** : Brève accélération; jusqu'à 4 poussées (suivant la voiture) s'il n'est pas chargé ou une seule poussée très rapide lorsqu'il est chargé à bloc.



**Magnet** : Lorsque l'aimant est lancé, il se dépose sur la piste et crée un champ magnétique autour de lui. Il capture pendant quelques instants la voiture qui passe trop près de lui. Faible charge : faible rayon d'action. Chargé à bloc : fort rayon d'action. L'aimant peut être détruit par les **Round of Bullets**.



**Seeker** : Arme à longue portée. Elle survole le circuit jusqu'à ce qu'elle percute une voiture en face. Si elle est chargée, elle ira plus loin et ciblera la voiture en tête.



**Boomerang** : Lorsqu'il est actif, il tourne autour de votre voiture, et dès qu'un concurrent s'approche de vous, il va le percuter pour ensuite rejoindre son orbite initiale. Il est capable de frapper plusieurs fois. S'il est chargé il donnera 3 petits coups en ciblant à chaque fois une voiture différente.





**Time Bomb** : Cette arme s'active dès qu'elle est ramassée. Elle se colle à votre voiture et explose dès que le compte à rebours est fini. Vous pouvez essayer de la repasser à une autre voiture avant qu'elle n'explose en utilisant le bouton de tir (bouton Z), mais pour cela, il faut qu'il y ait une autre voiture à proximité !



**Stinger** : Elle provoquera une crevaison et rendra votre véhicule incontrôlable pendant de courts instants. Lorsqu'elle est chargée, elle a une portée plus grande. Cette arme peut être détruite par les Round of Bullets.



**Stopper** : Les voitures rebondissent dessus lorsqu'elles le percutent. Plus il est chargé, plus sa portée est grande. Cette arme peut être détruite par les Round of Bullets.



**Round of Bullets** : C'est un stock de missiles. Utilisez le viseur pour cibler les voitures adverses. Lorsque la voiture ciblée est touchée, elle est secouée et ralentie. Le joueur peut tirer 4 petits missiles ou un gros.



**Shield** : C'est une arme défensive. Elle protégera votre voiture pendant un moment. Elle n'a pas à être chargée.



## Circuits



**Aztec** : Un voyage dans le passé pour cette course qui se déroule au milieu des vestiges imposants de la civilisation Aztèque. Mais vous n'aurez pas le temps d'admirer le paysage si vous souhaitez finir la course premier ... Expérimentez la conduite sur différentes surfaces et tentez de vous adapter rapidement aux changements soudains de revêtements.



**Island** : Ce circuit simple, situé au beau milieu d'une petite île (presque) vierge, est le dernier Paradis terrestre. Recherchez la trajectoire idéale sur les routes ensablées et vous gagnerez la course. Certains chemins de traverse pourraient vous être d'une grande aide...



**Rally** : Un ravissant circuit de campagne, avec une énorme route en macadam. Certains virages trompeurs exigeront votre plus grande vigilance ! Sur ce circuit, vous devrez utiliser votre frein, votre frein à main et le Turbo pour trouver le bon équilibre entre trajectoire et vitesse.



**Water** : L'hommage à Jean-Jacques Cousteau... Un circuit fascinant dans lequel vous pourriez souhaiter passer plus de temps à observer la flore et la faune qu'à disputer une course féroce sur les fonds marins. D'étroites routes sous-marines aux virages serrés, pour lesquelles une grande expertise de la conduite est requise, y sont associées à de grands "boulevards" dans lesquels vous aurez un grand choix d'armes à ramasser pour attaquer ou vous défendre.





**Ski** : Que diriez vous d'un peu de soleil hivernal? disputez une course tumultueuse sur la neige fraîche. Ce circuit, au milieu des montagnes, a de grandes routes et des niveaux de difficulté variables... Un circuit facile pour ceux qui aiment dérapier en tournant, un cauchemar pour les autres.



**Canyon** : Le pauvre cow-boy solitaire n'est plus tout seul ! Il vous faudra écraser vos concurrents et terminer cette course en première position. Ce paysage désertique, sous un soleil de plomb, regorge de chemins de traverse. Mais choisissez avec discernement si vous souhaitez gagner !



**Mountain** : Des entités biologiques extra-terrestres ont été localisées dans cette zone ! Ne laissez pas les aliens mutants vous détourner de votre objectif principal. Ce circuit commence par une route bétonnée, mais la majeure partie de la course se déroule hors-piste. Prenez garde aux virages à angle aigu qui surgiront soudainement devant vous. Pour gagner cette course, il vous faudra soigner votre trajectoire.



**Blade** : L'ère industrielle révèle ses pouvoirs et ses limites. Ce circuit très dangereux se trouve dans une vieille ville, sombre et polluée. Vous serez confronté à des virages à angle droit qui exigeront de vous la plus grande adresse. Si vous aimez l'air frais et les grands espaces ouverts, vous n'y serez pas à votre aise : il vaudra mieux terminer ce circuit rapidement.



**Pipe Track** : C'est de loin le circuit le plus difficile. Vous n'aurez le privilège d'y accéder que si vous arrivez à prouver que vous êtes le meilleur à S.C.A.R.S !!!

