

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

NUS-NWPP-EUU

Wipeout™ 64



 **MIDWAY**

INSTRUCTION BOOKLET
DEUTSCH · FRANÇAIS · NEDERLANDS

NINTENDO⁶⁴



Emulation64.fr

UNE POUSSÉE D'ADRÉNALINE I	29
FONCTION STICK MULTIDIRECTIONNEL	30
PRÉCAUTION	30
DÉMARRAGE	31
CONTRÔLE DE L'APPAREIL	32
AFFICHAGE VTH	33
MENUS	34
MENU PRINCIPAL	34
CLASS SELECT (CHOIX DE LA CLASSE)	35
TRACK SELECT (CHOIX DE LA PISTE)	36
TEAM SELECT (CHOIX DE L'ÉQUIPE)	40
REMARQUES CONCERNANT LE MODE MULTIJOUEURS	41
CHALLENGE SELECT (CHOIX DU DÉFI)	41
OPTIONS MENU (MENU OPTIONS)	42
LOAD GAME (CHARGER UNE PARTIE)	43
SAVE GAME (SAUVEGARDER UNE PARTIE)	44
GAME CONFIG SCREEN (ÉCRAN DE CONFIGURATION DE LA PARTIE)	44
AUDIO CONFIG SCREEN (ÉCRAN DE CONFIGURATION DU SON)	45
BEST SINGLE RACE TIMES (MEILLEURS TEMPS EN COURSE SIMPLE)	46
BEST TIME TRIAL TIMES (MEILLEURS TEMPS EN CONTRE LA MONTRE)	46
JOUER	47
ARMES ET POWER-UPS	48
SUPER ARMES	50
METTRE LA PARTIE EN PAUSE	51

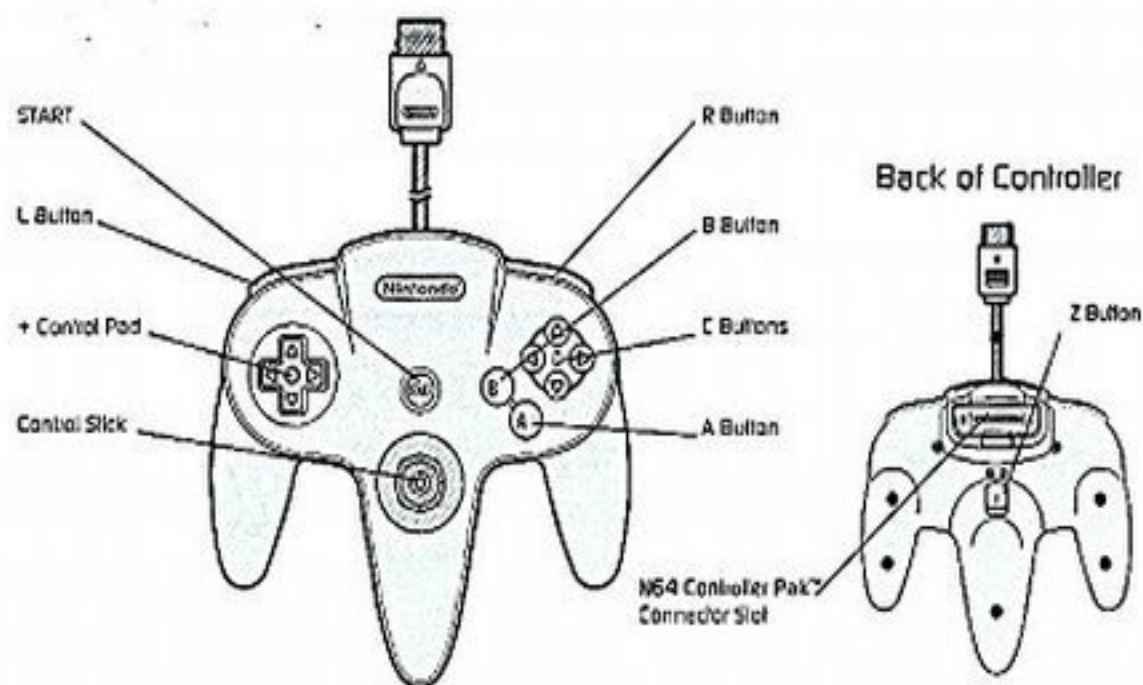
"Notre vie, nous la vivons les pieds sur terre. La tête dans les nuages, c'est vrai, mais pendant des siècles, notre corps et notre imaginaire se sont ancrés à cette planète, la Terre. C'est pourquoi quand nous nous sommes tenus sous le soleil brûlant du Nevada il y a des années de cela et que nous avons démontré notre système AG à l'étonnement général, je me suis rendu compte que la vie sur la planète ne serait plus jamais la même. Plus jamais la pollution infâme des avions et des fusées, des dispositifs qui ne faisaient qu'attaquer les lois de la physique, ne terniraient les brumes que nous respirions. Notre nouvelle technologie était si pure. Nos calculs ressemblaient à un ballet de chiffres. L'appareil que nous avions perfectionné tendait l'air comme une lame de rasoir. vaincre les effets de la gravité, c'était vaincre tout ce qui nous empêchait d'être libres.

Je pense sincèrement que par cette course AG, nous avons constitué les fondations pour l'envol de l'esprit humain."

Pierre Belmondo, pionnier de la lutte AG, dans son autobiographie "Leaving The Earth Behind" («La Terre distancée») (Publiée chez Goldsmith & Goldsmith)

"Nous courons. Nous mourons. La beauté ne veut plus rien dire."

Stefan Geist, membre de l'équipe Qrex F5000 pour la course AG, en réponse à Pierre Belmondo durant une discussion en direct sur Datecast, en mars 2008.



Manette multidirectionnelle	Se déplacer dans les différents écrans de menus
Stick multidirectionnel à gauche	Tourner à gauche
Stick multidirectionnel à droite	Tourner à droite
Stick multidirectionnel en haut	Abaisser le nez
Stick multidirectionnel en bas	Lever le nez
Bouton C haut	Changer de vue
Bouton C bas	Lâcher une arme
Bouton A	Accélérer
Bouton B	Tirer
Bouton Z	Aérofrein gauche
Bouton R	Aérofrein droit
Bouton start	Mettre le jeu en pause

IMPORTANT : Notez bien que la manette multidirectionnelle ne peut PAS être utilisée pour contrôler l'appareil en cours de partie ; seul le stick multidirectionnel peut être utilisé.



- 1 POUSSEE
- 2 CHAMP PROTECTEUR
- 3 CURRENT LAP TIME APPEARS YELLOW (AFFICHAGE DU TOUR ILE TOUR ENTAME APPARAÎT EN JAUNE)
- 4 POINT DE CONTROLE (TEMPS RESTANT POUR ATTENDRE LE PROCHAIN POINT DE CONTROLE)
- 5 TEMPS RECORD POUR LE TOUR
- 6 POSITION ACTUELLE / NOMBRE DE VASSEAUX ENCORE EN COURSE
- 7 ELIMINATIONS (NOMBRE DE VASSEAUX QUE VOUS AVEZ ELIMINES)
- 8 ARME COURANTE

Quand vous courez dans les modes Time Trial (Contre la montre) ou Challenge (Défi), des informations supplémentaires sont affichées sur l'écran. Retenez-vous aux sections intitulées * TIME TRIAL * (CONTRE LA MONTRE) ou * CHALLENGE * (DEFI) dans la rubrique intitulée * MAIN MENU * (MENU PRINCIPAL) de ce manuel d'instructions.

Utilisez la manette multidirectionnelle ou le stick multidirectionnel pour mettre en surbrillance les options de menu. Appuyez sur le bouton A pour confirmer. Appuyez sur le bouton B pour revenir au menu précédent.

MENU PRINCIPAL

SINGLE RACE (COURSE SIMPLE)

De l'action brute en course, vous courez contre 14 autres vaisseaux armés*.

*L'option course non armée est disponible, référez-vous au menu options.

TIME TRIAL (CONTRE LA MONTRE)

Vous êtes seul en piste contre la montre. Un vaisseau fantôme effectue le meilleur tour couru sur la piste avec un vaisseau de la classe choisie ; essayez donc de le battre.

Lors du premier tour, vous recevrez un départ Turbo automatique et un power-up Turbo quand vous franchirez la ligne de départ. Ensuite, à chaque tour, vous recevrez un power-up Turbo au moment de franchir la ligne de départ, mais souvenez-vous bien que vous ne pouvez en garder qu'un à la fois, alors soit vous l'utilisez, soit vous le perdez.

En mode contre la montre, quand vous êtes dans les temps, le POINT DE CONTROLE dans le coin supérieur gauche de l'écran VTH affiche la différence entre le tour que vous venez d'accomplir et celui du vaisseau fantôme. Si vous êtes plus lent, la différence de temps apparaît en blanc. Si vous êtes plus rapide, elle apparaîtra en jaune, avec un signe moins (-). Le MEILLEUR TEMPS DE LA SEANCE (SESSION BEST) est également affiché. Une séance commence quand vous accédez à une piste et une classe spécifiques une fois que la console est sous tension, ou quand vous revenez à une piste et une classe après avoir joué sur d'autres.

Si vous avez besoin de quelques tours avant de commencer à gagner des secondes, ne vous inquiétez pas. En mode contre la montre, vous pouvez continuer aussi longtemps que vous le souhaitez avant de quitter le jeu.

CHALLENGE (DEFI)

Ce mode met en scène une série de courses défis conçues pour tester à fond votre aptitude à la course AC. Si vous désirez attendre l'apogée de la course en F5000, vous avez trouvé votre option. Quand vous courez sous ce mode, la CIBLE sera indiquée sur l'écran, vous montrant la prochaine cible à attendre.

MULTI-PLAYER (MULTIJOUEURS)

La course en mode multijoueurs d'une intensité historique. Jusqu'à 4 pilotes peuvent courir pour essayer de rejoindre l'élite, mais un seul peut gagner.

OPTIONS

Aller au menu options.

CLASS SELECT (CHOIX DE LA CLASSE)

VECTOR

La classe la plus lente, idéale si vous voulez vous habituer aux circuits. (2 tours par course simple à vitesse Vector).

VENOM

Une classe de course à vitesse moyenne, pour le pilote débutant. (3 tours par course simple à vitesse Venom).

RAPIER

Une classe de course ultra rapide, pour les pilotes de F5000 expérimentés. (4 tours par course simple à vitesse Rapiert).

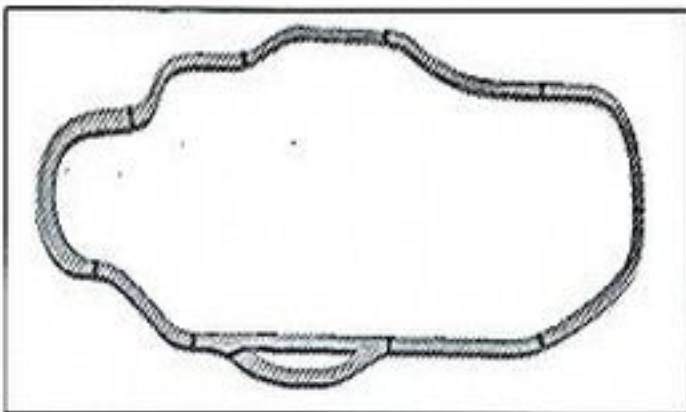
PHANTOM

Dans cette classe de course, la vitesse est dévastatrice. Si vous arrivez à la maîtriser, votre place est assurée dans l'histoire de F5000. (5 tours par course simple à vitesse Phantom).

NOTE POUR LE MODE MULTIJOUEURS

En mode multijoueurs, seul le joueur 1 peut sélectionner la classe de course.

Complé à partir des archives de la commission de course F5000.



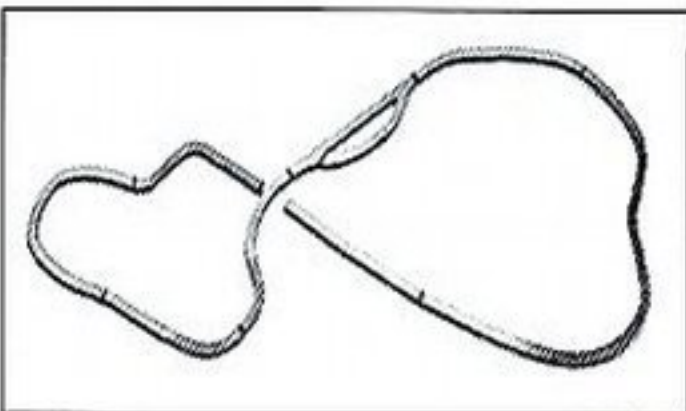
KLIES BRIDGE

"C'est un petit politicien de Greenland qui le premier a suggéré la construction d'une piste à la base radar de Klies Bridge. Nous avons dû travailler en secret à cause de la nature sensible du site, mais les pilotes aiment cette piste courte et rapide.

Cependant, du point de vue du spectateur, elle n'est pas sensationnelle ; toute

personne s'approchant de l'enceinte est soumise à l'analyse d'un échantillon de peau. Mais il faut s'y attendre, étant donné que c'est une base radar en activité. De plus, la perturbation magnétique causée par le vaisseau a créé une mutation de la faune et de la flore. Les pingouins ne savent apparemment plus nager."

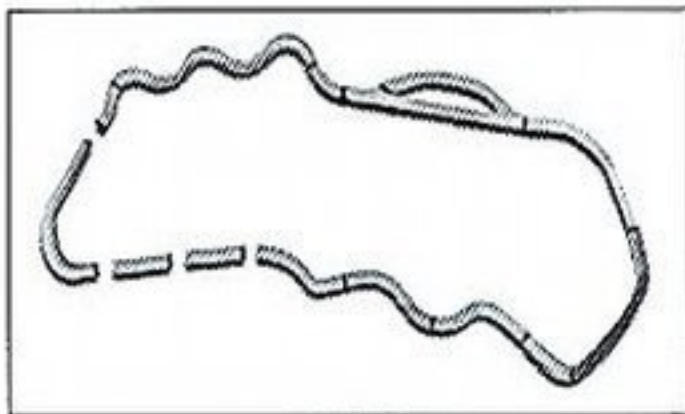
Grant Watson, président de la commission de course F5000



"La commission de course nous a contacté il y a cinq ans pour nous proposer un circuit anti-gravitationnel près de notre centre de recherche sous-marin Qoron IV. Je n'arrivais pas à croire ce qu'ils nous suggéraient ; essayez d'imaginer ça, c'est fou ! Mais ils avaient vu le petit système de tunnel que nous avions perfectionné, et ils nous ont dit qu'ils

passeraient pour un plus grand tunnel. Ils voulaient le construire loin de la base, mais cela n'était pas concevable : s'ils voulaient notre technologie, nous voulions la publicité. Nous avons alors insisté pour qu'ils le construisent tout près de la base, et qu'ils lui donnent le même nom. Les abrutis."

Zeke Mael, Président directeur général de Qoron Corp

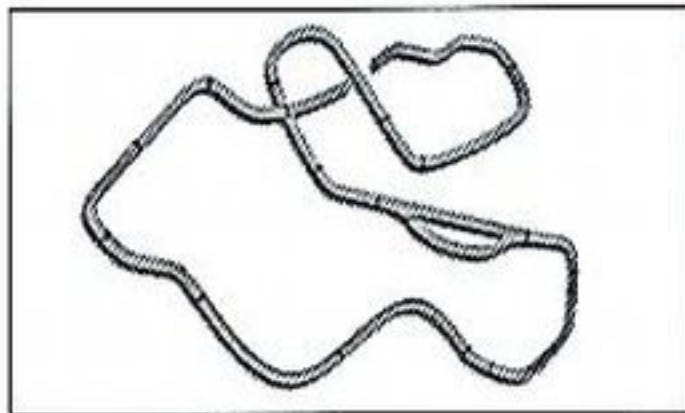


DYRNESS

"Bienvenue à Dyrness, mot synonyme de puissance hydroélectrique produite avec efficacité. L'électricité n'a jamais été aussi importante, que ce soit pour alimenter un jouet, le couteau électrique d'une personne âgée ou fournir la lumière et la chaleur à la nation entière. Nous avons tous besoin de l'électricité, et on ne pourrait pas la produire dans un meilleur environnement qu'à Dyrness.

Notre complexe hydroélectrique abrite également le circuit anti-gravitationnel F5000 Dyrness : c'est une merveille de technologie, agile et rugissante, qui attire l'attention de millions de spectateurs de Catacast sur nous chaque année. Il est possible que certains complexes hydroélectriques produisent plus d'électricité que nous, mais ils ne le font en tout cas pas avec le même style !

Introduction de la brochure d'informations destinée aux visiteurs de Power-Up Dyrness I

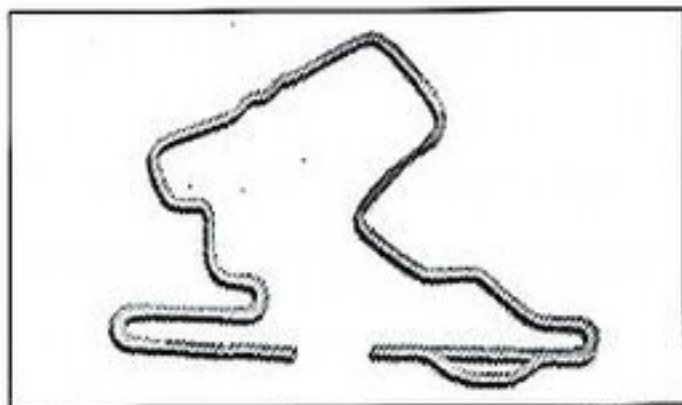


SOKANA

"La commission de course a exigé un circuit anti-gravitationnel dans une zone volcanique active, et j'ai dû trouver un emplacement. Vous vous en souvenez, ils sont en concurrence directe avec des sports spectaculaires comme le ballet de feu pour Catacast et ils ont besoin d'aide. Sokana était l'endroit idéal : plein d'espace pour ces célèbres courbes de vitesse.

L'activité sismique dans la région est un problème, même si nous n'avons jamais eu à déplorez de victime parmi l'équipage ou les spectateurs payants. Nous avons perdu une tribune officielle pleine de dignitaires internationaux quand un toit de lave est sorti de son lit, mais quoi qu'il en soit la révolution les aurait tués pour la plupart."

Otlet Maupassant, volcanologue consultant

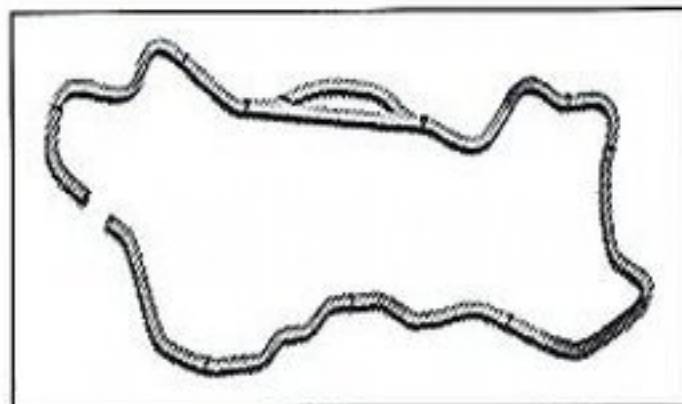


MACHAON II

"Je concevais des tuyères de transmission pour Fat Fuel™. Il me semble que M. Belmonto, de la commission de course F5000, avait fait installer un système de chauffage Fat Fuel™ et qu'il trouvait la tuyère vraiment efficace. Un matin, il m'a téléphoné pour me demander de lui concevoir une piste de course : je lui ai dit que je n'étais pas compétent pour un tel travail... et pourtant je l'ai fait immédiatement. J'ai conçu un circuit

vraiment rapide et ils sont allés le construire en Amérique du Sud. Avec l'argent, j'ai quitté mon bureau médiocre à Fat Fuel™ et je ne suis jamais revenu."

Floyd Owen, concepteur du circuit Machaon II



TERAPUMOS

"Tera Incorporated, premier spécialiste en construction industrielle lourde dans la catégorie "Route pollution" de l'organisation terrestre de la santé, est heureux d'être associé à la course antigravitationnelle F5000, numéro un mondial du sport à haute vitesse. Nous sommes fiers de confirmer qu'après une période de négociations animée et fructueuse, le plus grand site de construction que nous

possédons actuellement va également abriter le circuit antigravitationnel de Terapumos, qui va ainsi devenir à coup sûr un des circuits les plus intenses dans le calendrier des courses. Tera Incorporated dément les rumeurs selon lesquelles la présence de son PDG dans le comité de sponsoring de F5000 ait eu une quelconque influence sur les négociations."

Déclaration officielle du département Relations publiques

VELOCITAR (POUR LES PILOTES EXPERIMENTES UNIQUEMENT)

"Mon rêve a toujours été de construire un circuit anti-gravitationnel sur la lune. Nous avons travaillé comme des bagnards, et je me nourrissais des formules que me faisaient ingurgiter les architectes et les mathématiciens les plus renommés. Pourtant, nous n'arrivions toujours pas à trouver une solution. Je me suis donc tourné vers l'Environnement de simulation lunaire du Texas, et après un travail acharné, nous avons conçu une façon de neutraliser leur complexe boucle de négation de la gravité. Nous l'avons tout simplement débranchée, et mon rêve est à présent devenu réalité. Le plus rapide de nos circuits expérimentaux, Velocitar, se trouve ici, pour l'élite mondiale des pilotes."

Pierre Belmonte, fondateur de la commission de course F5000 et pionnier de la lutte anti-gravitationnelle

NOTE CONCERNANT LE MODE MULTIJOUEURS

En mode multijoueurs, seul le joueur 1 peut choisir la piste.

Cinq équipes différentes s'affrontent dans les courses F5000. Chacune court sur trois vaisseaux identiques ; les spécifications techniques varient d'une équipe à l'autre.

FEISAR

Ce consortium européen prône la facilité de contrôle à la vitesse, mais le vaisseau a quand même une belle accélération. Parfait pour les pilotes débutants.

AG SYSTEMS

Une équipe japonaise possédant des vaisseaux extrêmement contrôlables ; néanmoins, une partie du champ protecteur a été sacrifiée afin de gagner un peu de vitesse. C'est un vaisseau idéal pour les pilotes un peu plus expérimentés.

AURICOM

L'équipe de recherche américaine Auricom a mis au point un moteur puissant qui permet d'atteindre de grandes vitesses. Les vaisseaux sont assez difficiles à manier, et conviennent donc plutôt aux joueurs de niveau intermédiaire.

QIREX

Cette équipe russe travaille sur des vaisseaux extrêmement rapides et assoiffés de pouvoir. Ils sont très difficiles à contrôler ; de ce fait, les Qirex ne présentent un intérêt que pour les pilotes très expérimentés.

PIRANHA II

La société secrète Piranha a fait une mise à jour complète de ses vaisseaux de course. La structure ultra légère rend le vaisseau extrêmement rapide, et cela avec une maniabilité importante. La nouvelle conception a également permis aux vaisseaux Piranha II d'être équipés d'armes, ce qui en fait les vaisseaux les plus rapides et les plus dangereux sur le circuit F5000.

Remarque : on ne sait pas grand chose de l'équipe Piranha II, mais tout le monde s'accorde à dire néanmoins qu'ils sont élitistes. Seuls les pilotes de F5000 qui se sont révélés être des as ont la permission de se placer aux commandes de leurs vaisseaux.

Si vous avez sélectionné une partie multijoueurs, des options supplémentaires seront disponibles.

Les joueurs souhaitant rejoindre la partie doivent presser le bouton Start sur leur manette. L'écran se divisera en un nombre de fenêtres correspondant.

Ensuite, tous les joueurs peuvent choisir leur équipe à partir de leur propre fenêtre.

En mode 2 joueurs, le joueur 1 peut reconfigurer la disposition de l'écran en appuyant sur le bouton C haut. En appuyant sur ce bouton, vous basculerez d'une division verticale à une division horizontale de l'écran.

Dans tous les modes multijoueurs, les joueurs peuvent entrer leurs initiales au début de la course. Pour ce faire, chacun doit appuyer sur le bouton L.

Chaque joueur peut presser le bouton R pour sélectionner une configuration de manette.

Pendant la course, les échappements des vaisseaux des joueurs possèdent des couleurs différentes, afin de faciliter leur identification : jaune pour le joueur 1, orange pour le joueur 2, vert pour le joueur 3 et bleu pour le joueur 4.

Vous pouvez régler le nombre de courses dans la compétition multijoueurs en utilisant l'option * LEAGUE RACES * (COURSES) à partir de l'écran * GAME CONFIG * (CONFIGURATION DU JEU). Les points sont attribués comme suit : 5 pour une victoire, 3 pour la deuxième place, 1 pour la troisième et 3 si vous éliminez un autre vaisseau.

CHALLENGE SELECT (CHOIX DU DÉFI)

Vous pouvez faire votre choix parmi 3 compétitions de défi, chacune comportant 6 courses individuelles. Vous allez commencer sur la première course du défi que vous avez choisi, vous ne pouvez continuer sur la course suivante que si obtenez au moins la récompense bronze, pour une troisième place.

Vous recevez des récompenses selon votre performance en course. La récompense bronze est vraiment difficile à obtenir, la récompense argent encore plus ; quant à la récompense or, seuls les pilotes accomplis peuvent l'obtenir.

Au moment de sélectionner un défi, vous vous rendez à l'écran défi correspondant ; vous y trouverez vos objectifs de course, des renseignements sur la course et votre position actuelle concernant les récompenses.

RACE CHALLENGE (DEFI COURSE)

La piste est couverte des vaisseaux ennemis que vous devez affronter. Certains incluent des armes dans la course, pour obtenir une expérience complète F5000, mais pour tous les autres il n'y a pas d'armes, afin que vous puissiez vraiment faire montre de vos talents de pilotage.

TIME TRIAL CHALLENGE (DEFI CONTRE LA MONTRE)

Pas d'armes, pas de vaisseaux ennemis, juste vous et la montre. Il n'y a qu'un seul tour dans chaque course. L'écran Défi contre la montre vous donnera le temps au tour que vous devez atteindre afin d'obtenir une récompense.

WEAPON CHALLENGE (DEFI ARME)

Administrez des dommages à droite à gauche et détruisez autant de vaisseaux ennemis que possible. L'écran Défi arme vous dira combien de vaisseaux ennemis vous devez éliminer pour obtenir une récompense.

OPTIONS MENU (MENU OPTIONS)

LOAD AND SAVE DATA (CHARGER ET SAUVEGARDER DES DONNEES)

Aller à l'écran charger et sauvegarder des données.

GAME CONFIG (CONFIGURATION DE LA PARTIE)

Aller à l'écran configuration de la partie.

AUDIO CONFIG (CONFIGURATION DU SON)

Aller à l'écran configuration du son.

CONTROLLER CONFIG (CONFIGURATION DE LA MANETTE)

Allez à l'écran configuration de la manette. Utilisez les boutons gauche et droit sur la manette multidirectionnelle ou le stick multidirectionnel pour vous déplacer d'une configuration de manette à l'autre. N'oubliez pas que ce manuel d'instructions utilise la configuration par défaut pour la manette.

RACE RECORDS (RECORDS DES COURSES)

Visionnez les meilleurs temps par tour obtenus en mode course simple et pendant les défis.

TIME TRIAL RECORDS (RECORDS CONTRE LA MONTRE)

Visionnez les meilleurs temps obtenus en mode contre la montre et pendant les défis contre la montre.

CREDITS

Voyez un peu qui sont les personnes extraordinaires qui vous permettent de jouer à Wipeout 64.

LOAD GAME (CHARGER UNE PARTIE)

Avant de pouvoir charger une partie, vous devez avoir inséré correctement le Contrôleur Pak dans la manette branchée au port 1.

Si vous avez déjà sauvegardé des données sur votre Contrôleur Pak, utilisez la manette multidirectionnelle ou le stick multidirectionnel pour mettre en surbrillance * LOAD * (CHARGER) à partir de l'écran * LOAD AND SAVE DATA * (CHARGER ET SAUVEGARDER DES DONNÉES). Appuyez sur le bouton A pour confirmer. Le message * LOAD DATA * (CHARGER LES DONNÉES) va apparaître, et vous pouvez sélectionner * YES * (OUI) ou * NO * (NON). Si vous sélectionnez * YES *, les données seront chargées.

SAVE GAME (SAUVEGARDER UNE PARTIE)

Avant de pouvoir sauvegarder les données d'une partie, vous devez avoir inséré correctement le Controller Pak dans la manette branchée au port 1.

Utilisez la manette multidirectionnelle ou le stick multidirectionnel pour mettre en surbrillance * SAVE * (SAUVEGARDER) à partir de l'écran * LOAD AND SAVE DATA * (CHARGER ET SAUVEGARDER LES DONNÉES). Appuyez sur le bouton A pour confirmer. Le message * SAVE DATA * (SAUVEGARDER LES DONNÉES) va apparaître, et vous pouvez sélectionner * YES * (OUI) ou * NO * (NON). Si vous sélectionnez * YES *, les données seront sauvegardées.

Les données suivantes seront sauvegardées : temps records, réglages des configurations et médailles obtenus en courses ou en défis contre la montre.

GAME CONFIG SCREEN (ÉCRAN DE CONFIGURATION DE LA PARTIE)

Utilisez la manette multidirectionnelle ou le stick multidirectionnel pour mettre les options en surbrillance. Dirigez votre manette multidirectionnelle ou votre stick multidirectionnel vers la gauche ou vers la droite pour changer les options. Une fois que toutes les options sont réglées à votre convenance, appuyez sur le bouton A pour confirmer, ou appuyez sur le bouton B pour revenir au menu précédent sans changer aucune option.

WEAPONS (ARMES)

Vous pouvez choisir de courir équipé d'armes ou non en mode course simple ; ceci va également modifier toutes les courses multijoueurs.

DEFAULT VIEW (VUE PAR DÉFAUT)

Choisissez EXTERNAL (EXTERNÉ) pour que la vue que vous avez de votre vaisseau pendant la course soit celle définie par défaut. L'option INTERNAL (INTERNE) règle le point de vue de l'œil du pilote comme la configuration par défaut.

COMPUTER SHIPS * (VAISSEAUX CONTROLES PAR L'ORDINATEUR)

Vous pouvez choisir de courir contre vos amis ou aussi contre les vaisseaux contrôlés par l'ordinateur. Si vous activez cette option en mode 2 joueurs, 13 vaisseaux contrôlés par l'ordinateur courront avec vous (grille totale : 15 vaisseaux). En mode 3 joueurs, 1 vaisseau contrôlé par l'ordinateur rejoindra la course (grille totale : 4 vaisseaux). Si vous jouez en mode 4 joueurs, aucun vaisseau contrôlé par l'ordinateur n'est disponible.

CATCH-UP * (AVANTAGE)

Donne un léger avantage de vitesse au joueur dont le vaisseau est à la traîne dans la course.

CHECKPOINTS * (POINTS DE CONTROLE)

Si vous ne voulez pas vous préoccuper du temps qui court, désactivez les points de contrôle.

LEAGUE RACES * (COURSES)

Réglez une compétition multijoueurs pour 1, 3, 5 ou 7 courses.

*Ces options ne sont disponibles qu'en courses multijoueurs.

AUDIO CONFIG SCREEN (ECRAN DE CONFIGURATION DU SON)

Utilisez la manette multidirectionnelle ou le stick multidirectionnel pour mettre les options en surbrillance. Dirigez votre manette multidirectionnelle ou votre stick multidirectionnel vers la gauche ou vers la droite pour changer les options. Une fois que toutes les options sont réglées à votre convenance, appuyez sur le bouton A pour confirmer, ou appuyez sur le bouton B pour revenir au menu précédent sans changer aucune option.

MUSIC TRACK (PLAGE)

Vous pouvez sélectionner des plages spécifiques qui seront jouées pendant toutes les courses. Si vous choisissez AU HASARD, la plage sera sélectionnée au hasard au début de chaque course.

MUSIC VOLUME (VOLUME DE LA MUSIQUE)

Déplacez la barre coulissante vers la droite ou vers la gauche pour augmenter ou baisser le volume de la musique.

SFX VOLUME (VOLUMES DES EFFETS SPECIAUX)

Déplacez la barre coulissante vers la droite ou vers la gauche pour augmenter ou baisser le volume des effets sonores.

BEST SINGLE RACE TIMES (MEILLEURS TEMPS EN COURSE SIMPLE)

Dirigez la manette multidirectionnelle ou le stick multidirectionnel vers la gauche ou vers la droite pour passer d'un circuit à l'autre. Appuyez sur le bouton B pour revenir au menu précédent.

Cette option affiche les meilleurs temps au tour obtenus dans toutes les classes en mode course simple et pendant les défis. Vous verrez le vaisseau qui a obtenu le meilleur temps, flanqué des initiales du joueur.

BEST TIME TRIAL TIMES (MEILLEURS TEMPS EN CONTRE LA MONTRE)

Dirigez la manette multidirectionnelle ou le stick multidirectionnel vers la gauche ou vers la droite pour passer d'un circuit à l'autre. Appuyez sur le bouton B pour revenir au menu précédent.

Cette option affiche les meilleurs temps au tour obtenus dans toutes les classes en mode contre la montre et pendant les défis contre la montre. Vous verrez le vaisseau qui a obtenu le meilleur temps, flanqué des initiales du joueur.



Quel que soit le type de course que vous ayez choisi, le système basique de contrôle des vaisseaux reste le même. Les commandes sont expliquées au début du manuel.

CHAMP PROTECTEUR

A chaque fois que vous entrez en collision avec le bord de la piste ou que vous êtes touché par l'arme d'un ennemi, votre champ protecteur diminue. Quand le niveau du champ protecteur atteint zéro, votre vaisseau explose. La barre Champ protecteur sur l'écran vous permet de voir le niveau de votre champ protecteur d'un seul coup d'œil.

ACCELERATEURS

Ce sont les flèches bleues sur la piste. Suivez-les et vous obtiendrez une brève poussée de vitesse.

POINTS DE CONTROLE

Dès que vous commencez une course, le compte à rebours vous indiquant le temps qui vous est alloué est activé. S'il atteint zéro avant que vous ne passiez le point de contrôle suivant, la partie est terminée.

GRILLES DES ARMES

Ce sont les croix colorées sur la piste. Suivez-les pour ramasser une arme. La section ARMES ET POWER-UPS vous donne plus de renseignements à ce sujet. Souvenez-vous que les grilles d'armes sont désactivées en mode contre la montre, mais qu'un power-up vous sera alloué à chaque fois que votre vaisseau passera la ligne de départ.

LIGNES DES STANDS

Rechargez votre champ protecteur en allant dans un stand. Les lignes de stands sont les zones rayées qui se trouvent le long de la grille de départ.

Toutes les armes sont pré-chargées sur votre vaisseau avant une course. Quand vous survolez une grille d'armes, l'une d'entre elles sera activée et l'icône correspondante apparaîtra à l'écran.

Appuyez sur le bouton B pour activer une arme ou sur le bouton C pour vous en débarrasser.

Un message sonore vous avertira des armes qui sont sur le point d'être utilisées contre votre vaisseau.



LES MINES

Quand elles sont lâchées, les mines tombent de l'arrière du vaisseau. Elles causent des dégâts aux vaisseaux qui entrent en contact avec elles, mais elles peuvent être détruites à l'aide de la "Thunder Bomb".



LES "E-PAK"

Une fois activé, un E-Pak augmente votre énergie protectrice.



LE PILOTE AUTOMATIQUE

Quand il est activé, votre vaisseau passe au pilote automatique et vole sous contrôle automatique pendant une courte période. Quand cette période est écoulée, le message "DISENGAGING" (DÉSENCLÈNCHÉMENT) apparaît sur l'écran. Toutefois, il ne se désenclênera que lorsque le vaisseau sera en équilibre. Vous pouvez désenclêcher le pilote automatique à tout moment en appuyant sur le bouton C bas. Vous retournerez alors à la commande manuelle.



LE TURBO BOOST

Quand il est lâché, un Turbo Boost fait accélérer le vaisseau très rapidement pendant une courte période.



LES FUSEES

Elles sont lancées 3 par 3 de l'avant du vaisseau. Elles épuisent l'énergie protectrice lors de l'impact. Les fusées sont capables de suivre le relief du terrain mais ne peuvent tirer qu'en ligne droite. Faites attention quand vous visez.




LES MISSILES

Semblables aux fusées, mais un seul tire à la fois. Les missiles sont thermoguidés et épuisent l'énergie protectrice lors de l'impact. La cible du missile peut se verrouiller sur des ennemis à la fois à l'avant et à l'arrière de votre vaisseau. S'il y a un verrouillage arrière, le texte "Rear Lock" se mettra à clignoter sous l'icône de l'arme. Pour lancer les missiles vers l'avant, appuyez sur le bouton B. Pour les lancer vers l'arrière, appuyez sur le bouton B et dirigez en même temps le stick multidirectionnel vers le bas.




L' " ELECTRO BOLT "

Il est tiré de l'avant du vaisseau. Le vaisseau touché cale et devient difficile à contrôler pendant une brève période après l'impact. Il épuise, lui aussi, l'énergie protectrice. Attendez que la cible se verrouille sur un vaisseau ennemi avant de tirer.




LA " THUNDER BOMB "

Quand elle est lancée, la " Thunder Bomb " inflige une lourde perte d'énergie protectrice à tous les vaisseaux visibles.



L'ECRAN

Quand il est activé, l'écran de protection protège votre vaisseau contre une plus grande perte d'énergie protectrice. Chaque écran n'est efficace que pendant une certaine période. Quand un écran est activé, vous ne pouvez pas utiliser d'autre arme mais vous pouvez en ramasser une.



LE " QUAKE DISRUPTOR "

Essayez-le donc. Inutile de dire qu'il entraîne une perte massive d'énergie protectrice lors de l'impact et qu'il vous fera rire comme un idiot pendant des jours et des jours.

LE CYCLONE

La dernière avancée technologique de Armacall Computers, connue sous le nom de " Cyclone ", donne à tous les appareils la possibilité de recharger les armes en puissance. Les avions équipés de cette technologie obtiendront une augmentation majeure de la puissance de leurs armes d'attaque.

SUPER ARMES

Une nouvelle directive du comité de course interne F5000 autorise chaque équipe à développer une super arme disponible uniquement pour ses propres pilotes.



FEISAR - MINI CANON

Une arme à feu rapide qui peut tirer en continu jusqu'à épuisement de sa réserve de munitions.



AG SYSTEMS - DESTRUCTEUR DE BOUCLIER

Le système du destructeur de bouclier lui permet de verrouiller le vaisseau ennemi. Il enlève totalement le champ protecteur du vaisseau, ce qui fait qu'un seul impact peut ensuite le détruire complètement. Un missile de champ protecteur va ensuite toucher votre vaisseau, vous fournissant ainsi une recharge instantanée.



AURICOM - SPHERE D'ENERGIE

Les sphères d'énergie tirent en ligne droite, endommageant tous les vaisseaux ennemis qu'ils dépassent. Ils doivent être chargés afin d'atteindre leur puissance maximale : pour ce faire, maintenez le bouton B enfoncé vers le bas jusqu'à ce que la sphère d'énergie se trouvant à l'avant de votre vaisseau commence à luire. Activez l'arme en relâchant le bouton B. L'arme peut être activée avant que la puissance maximale ne soit atteinte, mais dans ce cas elle sera moins efficace.



QIREX - PIEGE A PUISSANCE

Cette arme est activée à partir de l'avant du vaisseau et tire loin en bas sur la piste. Elle crée ensuite un mur d'énergie qui provoque des dommages sérieux à tout



vaisseau le traversant. Le piège à puissance étant branché sur la même fréquence électromagnétique que le vaisseau qui l'a activé, celui-ci ne pourra le traverser sans dommage.



PIRANHA II - FURTIF

L'équipe de Piranha II a repoussé les limites de la technologie antigravitationnelle grâce à une incroyable arme furtive. Une fois qu'un vaisseau Piranha active cette arme, plus rien ne peut le toucher. Il peut voler sur d'autres vaisseaux et est totalement protégé de toutes les armes, qui ne parviendront même pas à le verrouiller. L'arme furtive, une fois activée, a une durée de vie limitée dans le temps.

METTRE LA PARTIE EN PAUSE

Appuyez sur le bouton Start pour mettre la partie en pause. Utilisez la manette multidirectionnelle ou le stick multidirectionnel pour mettre votre choix en surbrillance à partir du menu Pause Game (Mettre le jeu en pause) et appuyez sur le bouton A pour confirmer.

CONTINUE (CONTINUER)

Vous fait revenir à la partie.

RESTART (REDEMARRER)

Vous fait revenir au départ de la course courante.

RETURN TO MENU (REVENIR AU MENU)

Vous fait abandonner la course et revenir au menu principal.