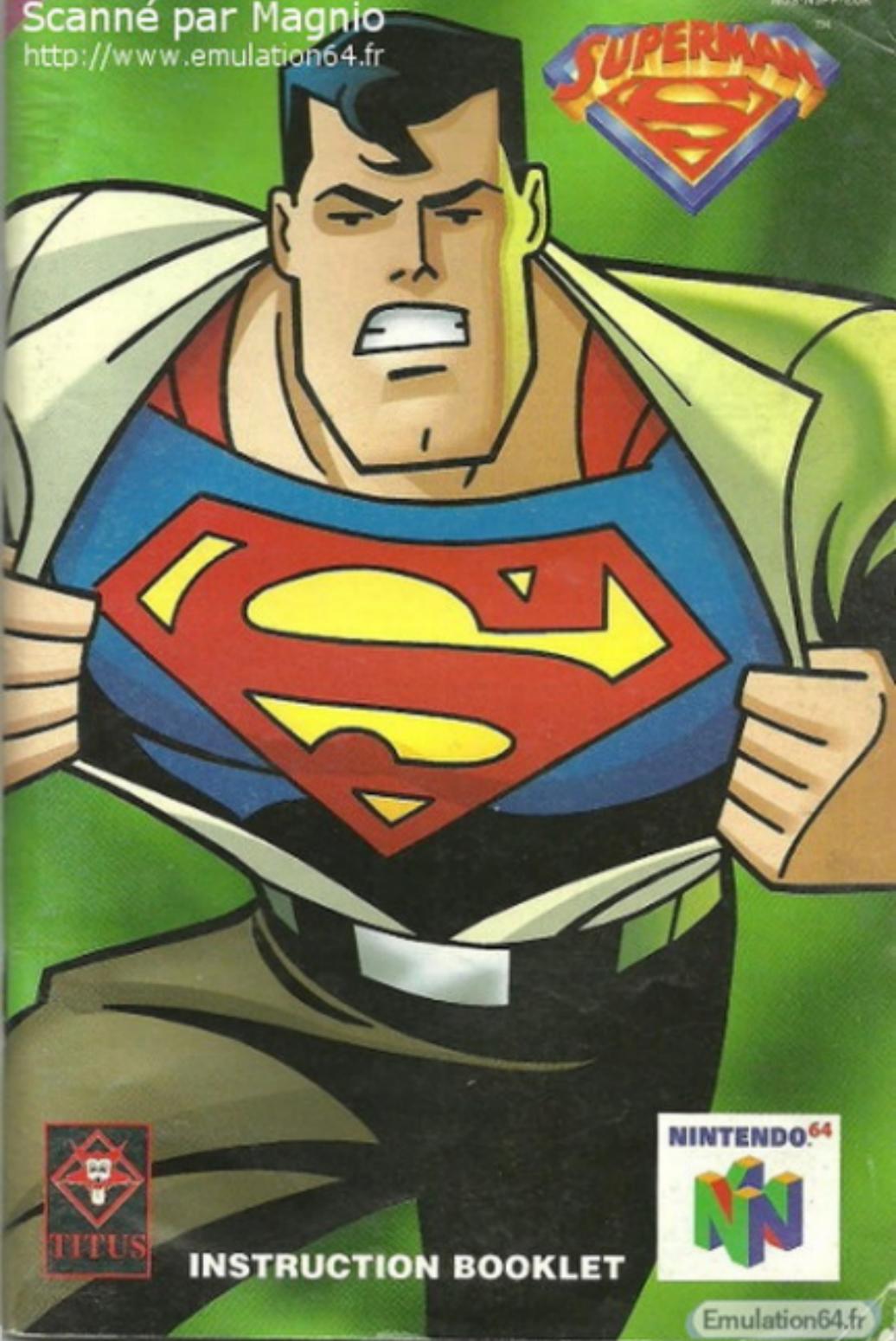


Scanné par Magnio
<http://www.emulation64.fr>

NUS-NSPP-EUR

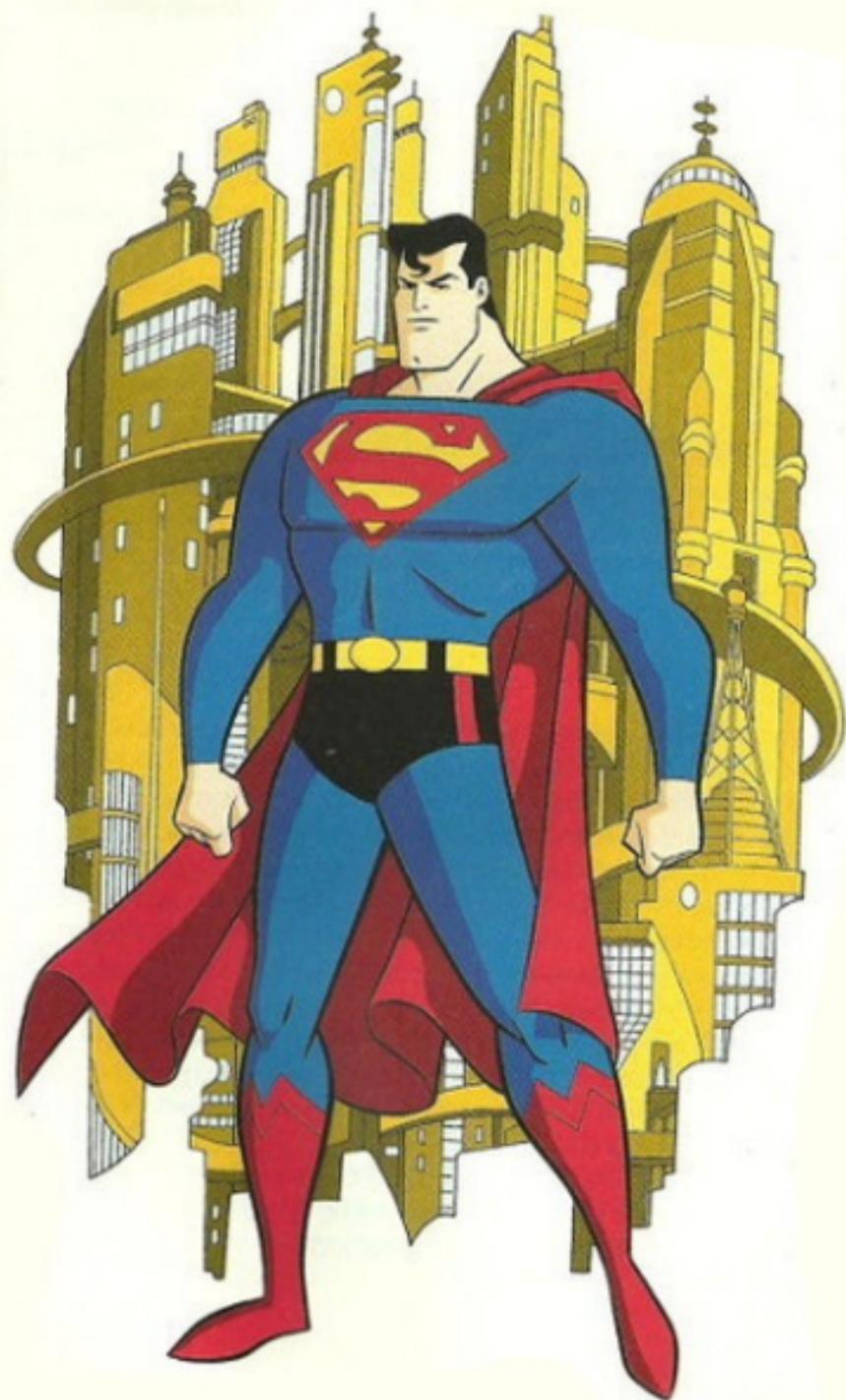


INSTRUCTION BOOKLET

NINTENDO⁶⁴



Emulation64.fr





L'HISTOIRE	38
LE MENU PRINCIPAL	39
LE MENU DES OPTIONS	40
LES CONTROLES	41
DEROULEMENT DE LA PARTIE	42
LE MENU PAUSE	43
LES SUPER-POUVOIRS	44
LE MODE MULTI-JOUEURS	46
INFO SUR LA GARANTIE	47

L'HISTOIRE

LOIS LANE et **JIMMY OLSEN** ont disparu. Ils ont été kidnappés par les pouvoirs maléfiques de **LEX LUTHOR** et de **BRAINIAC**, qui les ont entraînés dans le monde étrange d'une **METROPOLIS** virtuelle.

Explorez les formidables pouvoirs de **SUPERMAN** dans une première lutte pour libérer **Lois Lane** des griffes de **METALLO**. Partez ensuite au secours de **Jimmy Olsen** prisonnier de la poigne d'acier de **DARKSEID**. Parcourez l'espace pour affronter la technologie extra-terrestre et malfaisante de **Brainiac**. Et surtout, anéantissez le rêve destructeur de **Luthor** : la **Metropolis** virtuelle.

Vous avez les pouvoirs en main. Vous êtes **Superman**.



MENU PRINCIPAL

Utilisation du menu :



SELECTIONNEZ LES DIFFERENTES OPTIONS EN DIRIGEANT LA MANETTE VERS LE HAUT OU VERS LE BAS.

POUSSEZ LA MANETTE A GAUCHE OU A DROITE POUR MODIFIER LES REGLAGES.

A : VALIDER

B : REVENIR AU MENU PRECEDENT

NOUVELLE PARTIE : POUR COMMENCER UNE NOUVELLE PARTIE

SI UNE SEULE MANETTE EST CONNECTEE VOUS COMMENCEZ DIRECTEMENT LA PARTIE. SINON, VOUS DEVEZ SELECTIONNER LE TYPE DE JEU QUE VOUS SOUHAITEZ.



REPRENDRE PARTIE : LANCE UNE PARTIE PRE-ENREGISTREE

DERNIERE PARTIE : PERMET DE REPRENDRE LA DERNIERE PARTIE JOUEE

OPTIONS : AFFICHE LE MENU D'OPTIONS - voir page 40 pour plus de détails.

ENTRAINEMENT : VOUS PERMET DE TESTER LES POUVOIRS DE L'HOMME D'ACIER ET D'EXPLORER METROPOLIS.

MENU DES OPTIONS

MENU PRINCIPAL : REVIENT AU MENU PRINCIPAL.

VOLUME SONS : PERMET DE MODIFIER LE VOLUME DES BRUITAGES.

VOLUME MUSIQUES : PERMET DE REGLER LE VOLUME DE LA MUSIQUE.

MODE NORMAL : PERMET DE SELECTIONNER LE NIVEAU DE DIFFICULTE DE LA PARTIE. PAR DEFAUT, LA PARTIE EST AU NIVEAU NORMAL. VOUS POUVEZ EGALEMENT CHOISIR DE JOUER EN MODE FACILE OU EN MODE SUPERMAN. SEUL LE MODE SUPERMAN VOUS PERMET DE MENER LA PARTIE A SON TERME.

FACILE : EN MODE FACILE, IL N'Y A PAS D'ANNEAU DANS METROPOLIS. LE JEU SE TERMINE APRES LE NIVEAU 5.

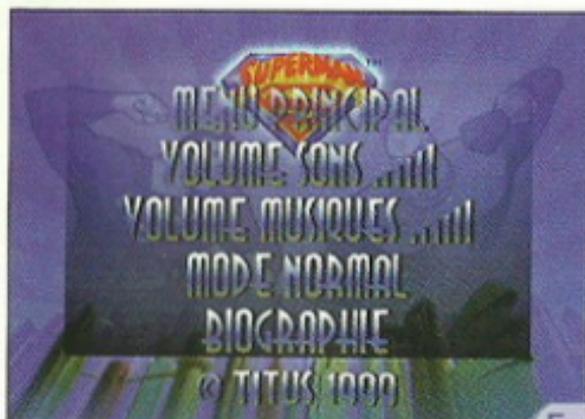
NORMAL : EN MODE NORMAL, SUPERMAN DOIT VOLER A TRAVERS DES ANNEAUX PLACES PAR LEX LUTHOR DANS METROPOLIS. LE JEU SE TERMINE APRES LE NIVEAU 6.

SUPERMAN : EN MODE SUPERMAN, SUPERMAN DOIT VOLER A TRAVERS DES ANNEAUX PLACES PAR LEX LUTHOR DANS METROPOLIS. LE MOUVEMENT DES ANNEAUX EST PLUS RAPIDE QU'EN MODE NORMAL. LES 7 NIVEAUX SONT ACCESSIBLES.

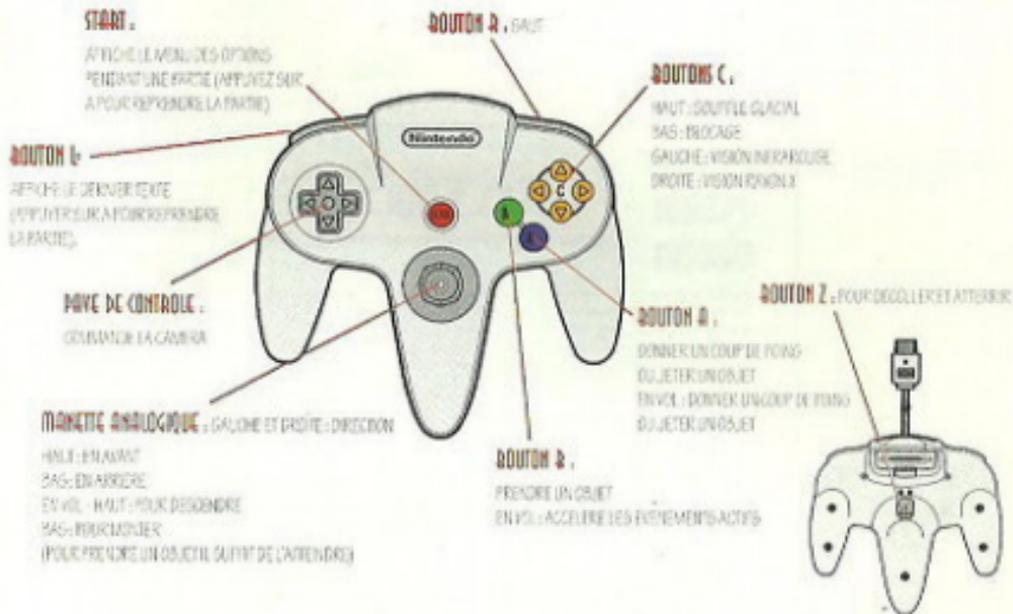
BIOGRAPHIE : AFFICHE UNE BIOGRAPHIE DES PRINCIPAUX PERSONNAGES DU JEU.

A : POUR PASSER A UN AUTRE PERSONNAGE

B : POUR REVENIR AU MENU PRINCIPAL



CONTROLES



FONCTIONNEMENT DE LA MANETTE DE CONTRÔLE

LA MANETTE DE CONTRÔLE NINTENDO 64 UTILISE UN SYSTEME ANALOGIQUE CAPABLE DE DETECTER LES ANGLES ET LES DIRECTIONS DE SES MOUVEMENTS. ELLE PERMET UN CONTRÔLE PLUS PRÉCIS DES MOUVEMENTS QUE LE PAVÉ DE CONTRÔLE PLUS CONVENTIONNEL.

LORSQUE VOUS ACTIVEZ LE POSTE DE CONTRÔLE, LA MANETTE DE CONTRÔLE DOIT ÊTRE EN POSITION NEUTRE.



SI LA MANETTE EST EN POSITION **INCLINÉE** (COMME ILLUSTRE SUR LE DESSIN DE GAUCHE) AU MOMENT OÙ ELLE EST MISE SOUS TENSION, CETTE POSITION SERA RÉGLÉE COMME LA POSITION NEUTRE. LES CONTRÔLES SERONT FAUSSES PENDANT LA PARTIE.



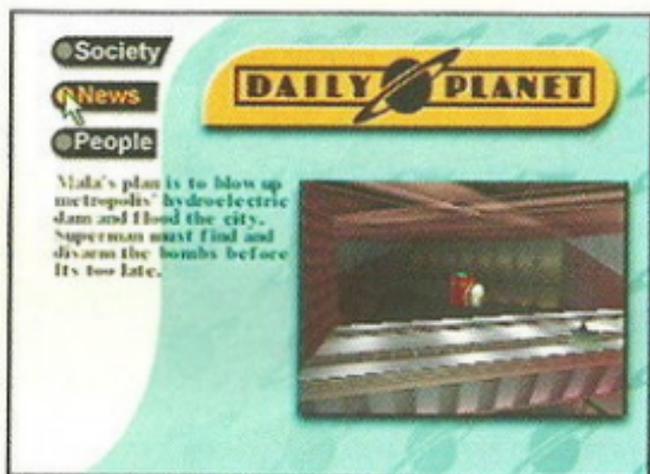
POUR REINITIALISER LA POSITION NEUTRE, LORSQUE LA PARTIE A COMMENCÉ, RELÂCHEZ LA MANETTE DE CONTRÔLE POUR QU'ELLE REVienne AU CENTRE (COMME ILLUSTRE SUR LE DESSIN DE GAUCHE) PUIS APPUIEZ SUR START EN MAINTENANT LES BOUTONS **L** ET **R** ENFONCÉS.

COMPATIBLE AVEC LE KIT DE VIBRATION : INSÉREZ-LE LORSQUE LE MESSAGE APPARAÎT À L'ÉCRAN. D'AUTRES CONFIGURATIONS DE LA MANETTE SONT PROPOSÉES DANS LE MENU DES OPTIONS. LA MANETTE DE CONTRÔLE EST UN INSTRUMENT DE PRÉCISION. VEILLEZ À CE QU'AUCUN LIQUIDE OU ÉLÉMENT ÉTRANGER NE S'INFILTRE À L'INTÉRIEUR.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

VOS OBJECTIFS VOUS SERONT REVELES SUR LA PAGE INTERNET DAILY PLANET ET DANS UNE SEQUENCE ANIMEE EN 3D.

MISSIONS



● Society

● News

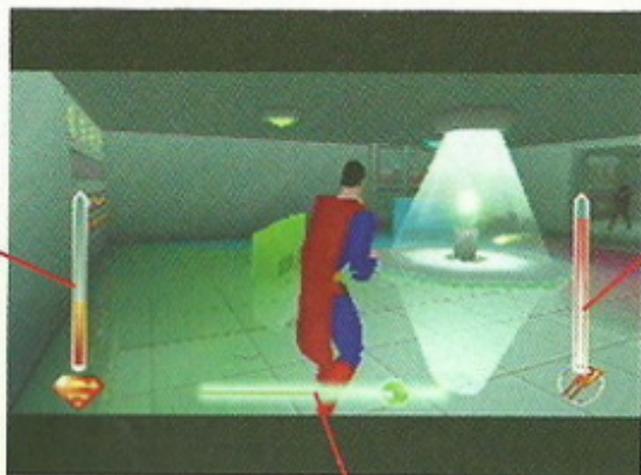
● People

DAILY PLANET

Mala's plan is to blow up metropolis' hydroelectric dam and flood the city. Superman must find and disarm the bombs before its too late.

INDICATEURS

INDICATEUR DE SANTE



NIVEAU DES SUPER POUVOIRS

DETECTEUR DE DENSITE DE KRYPTONITE™

POUR ENREGISTRER LA PARTIE : A LA FIN DE CHAQUE MISSION, LE SYSTEME VOUS DEMANDE AUTOMATIQUEMENT SI VOUS SOUHAITEZ ENREGISTRER LA PARTIE.

MENU PAUSE

VOUS POUVEZ ACCEDER AU MENU PAUSE EN APPUYANT SUR LE BOUTON START AU COURS DE LA PARTIE.

UN SEUL JOUEUR

REPRENDRE : POUR REPREDRE LA PARTIE

VOLUME SONS : PERMET DE REGLER LE VOLUME DES BRUITAGES

VOLUME MUSIQUES : PERMET DE REGLER LE VOLUME DE LA MUSIQUE

AFFICHAGE CINEMA : PERMET DE MODIFIER LA TAILLE DE L'ECRAN
(CINEMA, NORMAL, 90%)

RECOMMENCER MISSION : RECOMMENCE LA MISSION EN COURS

HISTOIRE ET CONTROLES : AFFICHE UN BREF RESUME DE L'INTRIGUE
ET EXPLIQUE LES CONTROLES

QUITTER : RETOURNE AU MENU PRINCIPAL



MULTI-JOUEURS

REPRENDRE : POUR REPREDRE LA PARTIE

VOLUME SONS : PERMET DE REGLER LE VOLUME DES BRUITAGES

AFFICHAGE HORIZONTAL : PERMET DE CHANGER LE PARTAGE DE L'ECRAN

HISTOIRE ET CONTROLES : AFFICHE UN BREF RESUME DE L'INTRIGUE ET
EXPLIQUE LES CONTROLES

QUITTER : RETOURNE AU MENU PRINCIPAL.



SUPERS POUVOIRS

MODE JOUEUR UNIQUE

VISION RAYON X



SUPER SOUFFLE



SUPER VITESSE



VISION INFRAROUGE



ENERGIE



REPROGRAMMATION



LEURRE





MODE MULTI-JOUEURS



MISSILE A TETE
CHERCHEUSE



FUSEE



MINE



ENERGIE TOTALE



ENERGIE + 50 %



ENERGIE + 25 %



TURBO



ECRAN



MAGMA CANON

MODE MULTI-JOUEURS

MENU

MODE SEUL/EQUIPE

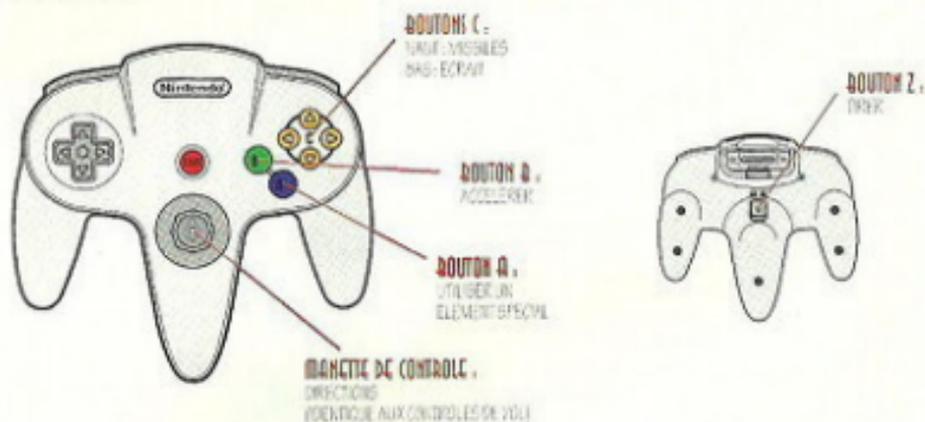
DISPONIBLE UNIQUEMENT
EN MODE COMBAT

CHOSIR L'ARENE :

DISPONIBLE UNIQUEMENT
EN MODE COMBAT



CONTROLES



REGLES DU JEU

MODE COMBAT : POURCHASSER ET ELIMINER LES AUTRES JOUEURS. LE JOUEUR QUI TERMINE AVEC LE PLUS HAUT NIVEAU D'ENERGIE EST LE VAINQUEUR.

MODE COURSE : LE JOUEUR EN TETE CREE DES PORTAILS (UN ANNEAU APPARAÎT DANS L'ANGLE SUPERIEUR DROIT DE L'ECRAN). LES AUTRES JOUEURS DOIVENT LE POURCHASSER EN TRAVERSANT LES ANNEAUX ET LE DEPASSER POUR PRENDRE LA TETE. LORSQU'UN JOUEUR EST EN TETE, SON NIVEAU D'ENERGIE REVIENT AU MAXIMUM MAIS IL DEVIENT PLUS LENT. LE JOUEUR QUI TERMINE AVEC LE PLUS HAUT NIVEAU D'ENERGIE EST LE VAINQUEUR.