

# LYLATWARS



Scanné par Magnio

<http://www.emulation64.fr>



SPIELANLEITUNG  
MODE D'EMPLOI  
LIBRETTO DI INSTRUZIONI  
MANUAL DE INSTRUCCIONES  
HANDLEIDING  
INSTRUCTION BOOKLET  
INSTRUKTIONSBOG  
INSTRUKTIONSBOK  
KÄYTTÖOHJEET

NINTENDO<sup>64</sup>



Emulation64.fr

## SOMMAIRE

Pilotes et appareils .....	18
Manipulations .....	19
Mode de déplacement linéaire et mode	
Combat-Ciblé .....	19
Mise en marche .....	20
Écran de jeu .....	20
En route vers Venom .....	21
Munitions et options .....	22
Techniques spéciales .....	22
Combat .....	23
Kit Vibration .....	24
Garantie .....	26

## PROLOGUE

Le système solaire de Lylat: un petit groupe de planètes jouissant d'une liberté et d'une prospérité totales jusqu'à l'arrivée d'Andross.

Andross naquit et grandit sur Corneria, quatrième planète du système, et devint un brillant scientifique.

Le Dr Andross consacra son temps et ses efforts à la bio-technologie. Toutefois, Corneria étant une planète pacifique, ses recherches n'ont servi à rien. Avec le temps, l'esprit d'Andross s'est corrompu et il commença à perdre la raison. Andross était devenu fou.

Un jour, Andross envoya une arme secrètement conçue sur les habitants de Corneria, révélant ainsi son désir d'annihiler sa planète natale. Les principales villes de la planète furent touchées mais le Général Pepper de l'armée Cornerienne réussit à capturer Andross et à le bannir jusqu'à la planète désertique de Venom.

Cinq ans plus tard, la station d'observation Cornerienne enregistra des activités suspectes provenant de la planète Venom. Le Général décida alors d'envoyer trois membres de l'équipe Star Fox: James McCloud, Pigma Dengar et Peppy Hare pour qu'ils puissent mener une enquête approfondie.

Une fois arrivés sur Venom, Pigma se révéla être un traître et James et Peppy furent capturés par Andross. Peppy, cependant réussit à s'échapper de justesse et une fois de retour chez lui, il raconta à Fox McCloud le cruel sort de James, son père.

Aveuglé par la haine, Andross déclara la guerre au système solaire de Lylat. En ce moment même, l'armée d'Andross gagne du terrain et avance vers Corneria...

Le Général Pepper sait bien que sans renforts, son armée ne pourra résister à l'assaut d'Andross. Et c'est avec l'énergie du désespoir qu'il forma une nouvelle équipe Star Fox ayant pour mission de libérer Lylat des griffes d'Andross le démoniaque!

# PILOTES ET APPAREILS



## Fox McCloud

Étant le jeune leader de l'équipe Star Fox, Fox se trouve toujours en première ligne. Grâce à ses extraordinaires capacités en tant que pilote, il est respecté par toute l'équipe.



## Slippy Toad

Slippy est très enjoué et très enthousiaste; peut-être même trop... N'étant pas le meilleur pilote de toute l'équipe, Slippy est toutefois un mécanicien incomparable.

## Peppy Hare

Peppy est le pilote le plus vieux et le plus expérimenté de toute l'équipe; ses connaissances et sa jovialité sont sans limites. Il a été le meilleur ami de James McCloud et a veillé sur Fox jusqu'à ce qu'il devienne ce qu'il est aujourd'hui: un pilote d'exception.



## Falco Lombardi

Étant un aiseau, Falco est né pour être un pilote. En dépit de son fort caractère et de sa manie de se disputer avec les autres membres de l'équipe, Falco ira jusqu'à offrir sa vie en faveur de la cause Comarienne.



## Landmaster

Le tank anti-forces aériennes Landmaster est équipé d'un canon laser et de deux réacteurs lui permettant de voler pendant quelques instants.

## ROB64

Depuis le vaisseau mère Great Fox, ROB travaille en étroite collaboration avec l'équipe Star Fox en envoyant des munitions si nécessaire.



## Arwing

L'Arwing est le vaisseau principal de l'équipe Star Fox. Grâce à son générateur G-Diffuser anti-gravitationnel, l'Arwing peut accomplir une multitude de figures impressionnantes.

## Great Fox

Il est le vaisseau amiral de l'équipe Star Fox. Grâce à son puissant réacteur de plasma, il peut facilement naviguer entre les étoiles.



## Blue-marine

On sait qu'il existe à bord du Great Fox un sous-marin pour les missions spéciales. Malheureusement ses capacités et son armement restent encore mystérieux...



## Informations générales:

Pendant une partie, si vous désirez faire disparaître les cibles vertes et rouges, mettez le jeu en pause puis appuyez sur le bouton R.

Pour effectuer un tournoi, appuyez deux fois sur R ou Z.

Appuyez sur R et Z pour voler lorsque vous êtes aux commandes du tank.

**ATTENTION:** FLAT WARS est un jeu conçu pour le Kit Vibration. Pour de plus amples informations, consultez la notice explicative du Kit Vibration à la fin de ce manuel!

Si vous maintenez le bouton A et si un ennemi se trouve devant votre curseur, il sera ciblé. Appuyez à nouveau sur A et un missile laser se dirigera automatiquement vers sa cible. Cette technique ne fonctionne pas sur tous les ennemis.

## MODE DE DEPLACEMENT LINEAIRE ET MODE COMBAT-CIBLE

Une partie en mode 1 joueur est divisée en deux parties.

### Mode de déplacement linéaire

Dans ce mode de déplacement, vous pouvez vous diriger dans toutes les directions. Toutefois des flèches peuvent apparaître, vous empêchant d'aller plus loin dans une direction.

Sur les parcours, une étape apparaît vous indiquant que la moitié du chemin a été parcourue. Si vous traversez une étape, votre appareil sera partiellement réparé. Perdre une vie après avoir passé une étape vous fera automatiquement recommencer à mi-parcours (votre énergie sera également restaurée).

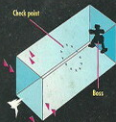
### Mode Combat-Cible

En mode Combat-Cible, vous vous trouvez dans un espace fermé de forme carrée dans lequel tous les déplacements seront possibles. L'Arwing fera automatiquement demi-tour si vous sortez du carré.

Le radar apparaît en bas à droite de l'écran. Tout objet volant ainsi que le boss de parcours seront visibles sur le radar.

#### NOTE:

Dans certains niveaux les deux modes seront disponibles.



# MISE EN MARCHÉ

Insérez correctement la cartouche de jeu Lylat Wars dans votre console Nintendo<sup>64</sup> et mettez l'interrupteur sur ON. Lorsque l'écran titre apparaît, appuyez sur Start pour accéder au menu principal.



Appuyez sur A pour confirmer votre choix ou sur B pour retourner à l'écran précédent.

## Jeu

Mode de jeu à 1 joueur.

## Entraînement

Si vous jouez à Lylat Wars pour la première fois, entraînez-vous quelques minutes afin de bien connaître les possibilités de votre appareil. Suivez les instructions apparaissant en bas de l'écran. Pour retourner au menu principal, appuyez sur Start puis sélectionnez "Quitter".

## Combat

Les trois différents modes de combat sont accessibles jusqu'à 4 joueurs en même temps.



## Classement

Les dix meilleurs scores seront automatiquement sauvegardés et affichés dans ce menu.

Classement	Nom	Score
1	...	...
2	...	...
3	...	...
4	...	...
5	...	...
6	...	...
7	...	...
8	...	...
9	...	...
10	...	...

## Son

Ce menu vous permet de changer les caractéristiques sonores du jeu. Tout changement sera automatiquement sauvegardé. Faites un essai sonore en appuyant sur le bouton R.



**STÉRÉO:** Sélectionnez cette option si votre téléviseur est de type stéréo. Si le câble vidéo/audio n'est pas correctement inséré dans l'adaptateur Péritel, la bande son risque d'être défectueuse.

**MONO:** Sélectionnez cette option si votre téléviseur est de type monaural.

**CASQUE:** Sélectionnez cette option si vous décidez d'utiliser un casque pendant une partie.

## Musique:

Réglez le volume de la musique.

## Voix:

Réglez le volume des voix.

## Effets sonores:

Réglez le volume des effets sonores.

## Langue

Les textes écran peuvent être affichés en Anglais, Français ou Allemand.

## Voix

Les personnages de jeu peuvent s'exprimer au choix soit en Anglais soit en langue Lylat.

## Sauvegarde

Pour effacer une sauvegarde, choisissez "OUI". Attention: en effaçant la sauvegarde, toutes les données (médailles, meilleurs scores, configuration) seront détruites!



## Ecran de jeu

### Barre d'énergie

Si votre appareil se fait toucher, votre barre d'énergie diminuera progressivement. Une fois la barre épuisée, votre engin s'écrasera. Récupérez des anneaux d'énergie pour remplir votre barre.

### Jauge de boost

Cette jauge vous indique l'énergie consommée en accélérant ou en freinant. En utilisant le boost, la barre deviendra rouge et vous serez dans l'impossibilité d'utiliser de l'énergie.

Nombre de points

Nombre d'Arwings restants

Nombre de bombes restantes

### Anneau d'or

Les anneaux d'or récupérés apparaissent ici.

### Barre d'énergie de l'ennemi

Lorsque le boss de fin de parcours apparaît, son énergie sera affichée à l'écran. Toutefois, si Slippy quitte le combat, la barre disparaît.

### Cible

Votre laser ira au centre des deux cercles. Pour faire disparaître la cible, mettez le jeu en pause et appuyez sur le bouton R.



# EN ROUTE VERS VENOM!

En mode 1 joueur, vous incarnez Fox McCloud, leader de l'équipe Star Fox. Suivez les instructions du Général Pepper et terminez tous les niveaux.

La première mission est de défendre Corneria et de repousser l'armée d'Andross. La dernière mission est d'éliminer Andross sur Venom. Vous avez le choix entre plusieurs itinéraires: assurez-vous toujours de choisir un parcours avec sagesse.

Par exemple, sur Corneria...



Si vous jouez normalement, vous affronterez le boss de fin de parcours...



Puis vous vous dirigerez vers Meteor.



Toutefois, si vous remplissez certaines conditions, vous affronterez un boss différent...



Et vous aurez accès au Secteur Y.

## Ecran de la carte



Sur l'écran de la carte seront affichés les parcours possibles ainsi que les niveaux de difficulté

en bleu: facile  
en jaune: moyen  
en rouge: difficile

## Informations diverses

L'écran de la carte vous offre plusieurs informations:



Portesaines en vic:  
P = Poppy S = Slippy F = Falke

## Choisir son parcours

Si le parcours que l'on vous propose ne vous plaît pas, appuyez sur Start et choisissez "Recommencer" pour retourner dans le niveau précédemment complété (cette option vous fera perdre une vie). De plus, si vous avez sélectionné un parcours difficile vous pouvez changer d'itinéraire en choisissant "Changer de parcours".

## Munitions et options

En détruisant certains ennemis, des options risquent d'apparaître.



### Laser

Le laser de votre Arwing peut passer de simple au double et du double à l'Hyper. D'un niveau à l'autre, votre arme gardera sa puissance.



Laser simple

Laser double

Laser Hyper



### Bombe

Votre capital de bombes augmentera d'une unité.



### Anneau d'énergie

Votre barre d'énergie augmentera légèrement.



### Super étoile d'énergie

Votre barre d'énergie augmentera de moitié.

## Techniques spéciales

### Looping/Demi-tour

Si un ennemi est derrière vous, tentez de vous échapper en faisant un looping (appuyez vers le bas sur le Stick et sur C ◀) ou en faisant demi-tour (appuyez vers le bas sur le Stick et sur C ▼). Les demi-tours ne fonctionnent qu'en mode Combat-Ciblé.



### Anneau d'or

Si vous récupérez 3 anneaux d'or, votre capacité maximum d'énergie ainsi que votre barre augmenteront. Si par la suite vous récupérez trois autres anneaux d'or, vous gagnerez un Arwing supplémentaire. Les anneaux d'or ne s'effacent pas d'un niveau à un autre.



### Ailes

Si votre appareil se fait endommager, il risque de perdre ses ailes et du même coup ses options de laser. En récupérant l'option des ailes, la ou les ailes détruites seront automatiquement réparées.



Aile endommagée



Après réparation



### Conteneur

Pendant la partie, un signal jaune apparaît en haut de l'écran signifiant que ROB64 veut entrer en communication avec vous. Appuyez sur C Ⓞ pour répondre à l'appel et ROB64 vous enverra peut-être un conteneur. Tirez sur le conteneur et une option apparaîtra.



### Tonneau/Bombe

Si un grand nombre d'ennemis vous attaquent en même temps, utilisez la technique du tonneau pour repousser leurs tirs (appuyez sur Z ou R deux fois). Une autre technique consiste à lancer une bombe. Bien qu'étant très efficaces, les bombes sont en nombre limité, alors... utilisez-les avec sagesse!



# COMBAT

## COMBAT

Sur l'écran de menu Combat, sélectionnez un jeu parmi "Match aux points", "Bataille Royale" ou "Contre la Montre". Vous pouvez jouer jusqu'à quatre joueurs en même temps (et si vous possédez suffisamment de manettes).



## Modes de jeu

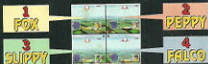
### Match aux points

Le joueur ayant détruit un nombre donné d'appareils sera désigné vainqueur. Avant la partie, vous pouvez régler le nombre de points à atteindre (de 1 à 5).



### Brancher une manette

Votre personnage changera en fonction de la manette que vous utiliserez.



Si une manette n'est pas utilisée, l'écran correspondant à la manette affichera des vues de caméra différentes. Assurez-vous que les manettes sont bien connectées avant de brancher la console.

### Bataille Royale

Si un joueur se fait détruire, il quitte la partie. L'unique survivant sera désigné vainqueur.



### Contre la Montre

Le joueur ayant détruit le plus de machines ennemies avant la fin du temps sera désigné vainqueur. Si vous détruisez un autre joueur, il perdra son total de points. Vous pouvez régler la durée d'une partie entre 1 et 5 minutes.

### Handicap

Certains joueurs sont plus forts que d'autres. Alors pour que tout le monde soit au même niveau, vous pouvez régler le handicap en appuyant vers la droite ou vers la gauche sur le Stick. Il existe trois niveaux d'handicap différents. Plus le niveau sera élevé, moins l'appareil du joueur en question sera résistant.



Nombre de points

Temps limite



### Niveau

Il existe trois niveaux spéciaux en mode Combat. Deux de ces niveaux spéciaux sont disponibles dans chacun des 3 modes de jeu. Sélectionnez le niveau désiré avec le Stick. En mode Combat, si vous sortez de la carte, vous apparaîtrez du côté opposé.

#### Point Match



#### Battle Royal



#### Time Trial







## KIT VIBRATION™ N64™ MODE D'EMPLOI

Nous vous remercions d'avoir acheté le Kit Vibration N64 pour la console Nintendo 64. Avant toute utilisation, veuillez lire attentivement ce mode d'emploi et la notice explicative du jeu auquel vous jouez. Si vous avez une question quelconque sur le Kit Vibration ou sur un jeu, contactez le SOS NINTENDO au :

06 36 68 77 55 (2,23 ttc la minute).

### ⚠ ATTENTION

Lisez attentivement la notice et les précautions d'emploi ci-incluses avant d'utiliser votre jeu, console ou accessoire. Ce manuel contient d'importantes informations de sécurité.

## KIT VIBRATION N64

Le Kit Vibration N64 est un accessoire de la manette N64. Il permet au joueur de ressentir les bosses et les explosions créées par un jeu spécialement conçu pour le Kit Vibration.

Le Kit Vibration fonctionnera avec les jeux N64 affichant le logo Kit Vibration. Recherchez ce symbole pour vous assurer d'une compatibilité totale avec votre accessoire.



**IMPORTANT:** Le Kit Vibration ne peut enregistrer ou charger des informations de jeu. Consultez la notice du jeu auquel vous jouez pour de plus amples informations sur le Kit Vibration ou sur la cartouche de sauvegarde.

### ⚠ ATTENTION

Attention: Lors de l'installation des piles, assurez-vous que les pôles positifs (+) et négatifs (-) sont positionnés dans la bonne direction (voir illustration 1).

Lorsque la puissance est faible, les vibrations de Kit deviendront faibles. Si cela se produit, changez immédiatement les piles. Laisser des piles usagées dans le Kit vibration risque d'endommager l'accessoire.

Illustration 1

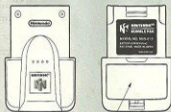


2- Assurez-vous que l'interrupteur de la console de jeu est sur la position OFF lors de l'installation du Kit Vibration.

### ⚠ ATTENTION

Pour ne pas endommager votre manette, vérifiez qu'aucun élément étranger ne s'est introduit dans la fiche de connexion du Kit Vibration avant toute installation.

3- Insérez le Kit Vibration au dos de la manette jusqu'à entendre un "clic" (voir illustration 2).



Couvercle à piles

## INSTALLATION DU KIT VIBRATION N64

Après avoir branché votre console de jeu N64, votre manette et votre cartouche de jeu comme indiqué dans le mode d'emploi de la Nintendo 64, veuillez respecter les instructions suivantes:

1- Enlevez le couvercle à piles situé au dos du Kit Vibration et branchez deux piles AAA (LR03) comme indiqué dans l'illustration 1. Assurez-vous d'utiliser des piles alcalines neuves. N'utilisez jamais des piles rechargeables.



Illustration 2

4- Pour débrancher le Kit Vibration, éteignez votre console de jeu.

Maintenez le bouton d'éjection et tirez le Kit Vibration hors de la manette de jeu N64 (voir illustration 3).



Illustration 3

## PILES: PRÉCAUTIONS D'EMPLOI/MISE EN GARDE

Ne pas respecter les instructions suivantes risquerait de faire éclater ou fuir les piles et ainsi endommager vos mains, votre manette et votre kit vibration. Si une fuite survient, lavez immédiatement la peau ou les tissus touchés par l'acide. Évitez tout contact avec les yeux et la bouche. Contactez le fabricant des piles pour de plus amples informations.

- 1- Ne jamais brancher des piles neuves avec des piles usagées (remplacer toutes les piles en même temps).
- 2- Ne jamais brancher des piles de type différent (ne pas mélanger des alcalines avec des carbone-zinc, et ne pas mélanger des piles de marque différente).
- 3- Ne pas brancher les piles à l'envers (respecter l'orientation des pôles positifs et négatifs).
- 4- Ne pas laisser des piles usagées dans le Kit Vibration. Si lors de l'utilisation les vibrations deviennent faibles ou disparaissent, brancher des piles neuves le plus vite possible.
- 5- Ne pas laisser de piles branchées en longue période de non utilisation du Kit.
- 6- Ne pas jeter de piles dans un feu.
- 7- Ne pas utiliser de piles rechargeables.

## GUIDE DE DÉ PANNAGE

PROBLÈME	SOURCE	SOLUTION
Le Kit Vibration ne vibre pas.	Pas de piles.	Branchez des piles.
	Les piles sont mortes.	Remplacez les piles.
	Les piles ne sont pas branchées correctement.	Vérifiez l'orientation des piles.
	Le Kit n'est pas branché jusqu'au bout.	Insérez le Kit à nouveau jusqu'à entendre un "clac".
	Les connexions de la manette ou du Kit sont sales ou un élément étranger s'est introduit.	Vérifiez les connexions et ôtez tout corps étranger.
	Votre jeu n'est pas conçu pour le Kit Vibration.	Utilisez un jeu compatible avec le Kit Vibration.
Les vibrations sont faibles.	Les piles sont usagées.	Changez les piles.
Le Kit Vibration ne s'arrête pas de vibrer.	Les connexions de la manette ou du Kit sont sales ou un élément étranger s'est introduit.	Vérifiez les connexions et ôtez tout corps étranger.

Si le problème persiste, contactez le SOS Nintendo au:

**08 36 68 77 55 (2,23 ttc la minute).**