NUS-NABP-EUR

AIRBOARDER 64

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

G.M.

INSTRUCTION BOOKLET

NINTENDO 64

Emulation64.fr

Operations sur l'ecran MENU SELECT

Placez le POWER de votre tableau de commandes Nintendo 64 sur la position OFF. Introduisez correctement la cassette de jeu Airboarder 64 dans la rainure, puis placez le POWER sur la position ON. (Precaution : Ne pas bouger la manette 3D a ce moment.) Appuyez sur le bouton START pour afficher l'ecran MENU SELECT.

Comment demarrer le jeu

Appuyez sur le bouton START de la page de titre pour afficher l'ecran MENU SELECT. Ensuite, utilisez la manette 3D pour realiser votre selection et appuyez sur le bouton A pour confirmer la selection.

1. Selectionnez le nombre de joueurs.

En mode 2 joueurs, verifiez que vous disposez de deux Controllers branches a votre tableau de commandes Nintendo 64.

Selectionnez OPTIONS pour changer les donnees disponibles. (voir page 35.)

2. Selectionnez le Mode de Jeu.

Choisissez l'un des 5 modes de jeu disponibles pour un joueur ou les deux modes de jeu differents pour 2 joueurs.

Modes de jeu pour 1 joueur

LECTURE (voir page 29)
STREET WORK (voir page 29)
TIME ATTACK (voir page 30)
COIN (voir page 31)
FREE RUN (voir page 31)

Modes de jeu pour 2 joueurs

VS RACE (voir page 31)
VS COIN (voir page 31)

3. Selectionnez le Personnage et le AirBoard

Selectionnez d'abord le personnage, puis le AirBoard que vous souhaitez utiliser. Voyez page 23, les details concernant les personnages.

Lorsque vous commencez a jouer AIRBOARDER 64, vous trouvez 4 personnages et 4 AirBoards differents. Au fur et a mesure que vous faites des proges, le choix s'amplifie.

Avec 2 joueurs

4. Selectionnez la Parcours et le Niveau

Plus le niveau et la categorie choisis sont eleves et plus le jeu est difficile.

Emulation64.fr

La preparation au jeu

Comment operer avec le Controller et piloter votre AirBoard

Bouton L - ON/OFF pour l'affichage de la disposition du parcours

Appuyez sur le bouton pour choisir ON/OFF affichage de la disposition.

Bouton START - Pause

Appuyez sur ce bouton en cours de jeu pour faire une pause et afficher le menu PAUSE.

Bouton R - Changement de Perspective

Continuez à presser le bouton et faites bouger la manette 3D vers le haut et vers le bas pour changer votre perspective.

Un des boutons C - Pour les acrobaties

Utilisez 4 boutons pour varier les acrobaties.

+Control Pad - Changements de la camera

Appuyez sur les boutons du haut et du bas pour activer le zoom de la camera en avant et en arriere, et appuyez sur les boutons de gauche et de droite pour activer/stopper le mouvement ON/OFF.

(Voyez les explications CAMERA TYPE a la page 35 pour plus de details.)

Bouton A - Saut

Appuyez sur ce bouton pour vous accroupir, puis lachez pour sauter. Plus longtemps vous pressez et plus vous sautez haut.

Bouton B - Turbo

Appuyez sur ce bouton pour faire demarrer le turbo. Il augmente votre vitesse pour un moment. Le nombre de fois que vous pouvez avoir recours a lui est indique en bas et a droite de l'ecran.

Bouton Z (Sous le Controller) - Accelerateur

Maintenez la pression sur ce bouton pour accelerer jusqu'a la vitesse maximum.

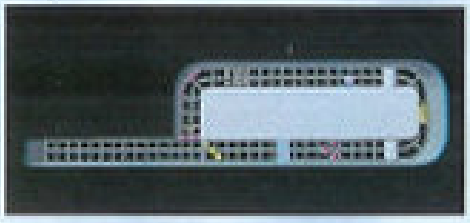
Manette 3D - Pilotage

Utilisez la manette 3D pour orienter votre poids et virer dans la direction choisie.

Emulation64.fr

LECTURE

Vous utilisez le ASS-64, c'est-a-dire, le Systeme de Simulation Aiboard le plus avance de l'an 2064. Ce mode vous instruit au sujet des techniques correctes de pilotage de votre Airboard. Avant de vous lancer tete baissee dans chaque parcours de AIRBOARD 64, c'est une bonne idee que d'utiliser ce mode et de suivre les explications affichees, afin de vous familiariser avec les differentes techniques et acrobaties qu'exige le pilotage de votre Airboard. Appuyez sur START et selectionnez Quit Game pour sortir de ce mode.



STREET WORK

Dans ce mode de jeu, vous devez passer par un certain nombre de postes de controle places sur le parcours et realiser une serie d'acrobaties de facon a obtenir le score le plus haut dans les temps donnes. Le jeu s'acheve lorsque le temps s'est ecoule ou bien lorsque vous atteignez le dernier poste de controle. Il est possible d'atteindre une categorie plus elevee en cas de score superieur. Les postes de controle peuvent etre passes dans n'importe quel ordre, vous pouvez donc piloter votre AirBoard en suivant l'itineraire que vous preferez.

Comment jouer

1. Selectionnez le parcours que vous souhaitez. (Vous devez commencer chaque parcours par le NIVEAU 1, CATEGORIE C.)
2. Si vous reussissez la CATEGORIE A du NIVEAU 1, vous pouvez defier le NIVEAU 2 de ce parcours et ainsi de suite.
3. Defiez chaque parcours selon cette methode ou bien changez de parcours librement.
4. Si vous reussissez la Categorie A dans tous les parcours et tous les niveaux, vous devenez un Maitre du Airboard.

Emulation64.fr

L'ecran STREET WORK

Speed/Vitesse

Score

Available time/Temps encore disponible

Control Gate/Poste de controle

Affichage de la disposition du parcours
Le triangle indique votre emplacement et votre direction. Les points jaunes indiquent l'emplacement des postes de controle.

Niveau Turbo
A chaque fois que ce niveau est plein, vous disposez d'une nouvelle possibilite d'activer le turbo.

Occasions disponibles pour activer le Turbo

Menu RESULT

A la fin du jeu, le menu RESULT sera affiche.

SAVE SCORE
Enregistrez votre score dans la cassette.

RETRY
Nouvel essai. Vous permet de defier une nouvelle fois le meme parcours, au meme niveau et dans la meme categorie.

REPLAY
Pour revoir le derniere parcours realise.

SAVE REPLAY DATA
Pour enregistrer les donnees de Replay (de jeu) dans la memoire de votre Controller Pak.

QUIT
Permet de sortir du jeu et de revenir au stade initial.

COURSE SELECT
Vous ramene a l'ecran COURSE SELECT (selection de parcours).

Menu Pause

Pour faire une pause en cours de jeu, appuyez sur le bouton START. Le menu Pause sera affiche.

RESTART
Pour faire repartir le jeu en utilisant les memes donnees.

COURSE SELECT
Vous ramene a l'ecran COURSE SELECT (selection de la parcours)

CONTINUE
Vous ramene au jeu qui etait en cours.

CHARACTER SELECT
Vous ramene a l'ecran CHARACTER SELECT (selection des personnages)

QUIT
Vous fait sortir du jeu et vous ramene aux donnees de depart.

REPLAY DATA

Dans les modes de jeu STREET WORK, TIME ATTACK et COIN, les donnees de chaque parcours sont gardees momentanement en memoire et peuvent etre rejouees en selectionnant REPLAY dans le Menu RESULT ou sur l'ecran OPTIONS. Ces donnees peuvent egalement etre gardees en memoire permanente dans le Controller Pak.

Voyez LE CONTROLLER PAK (page 34)

NOTE : Environ 8 sets de données Replay (de jeu) peuvent etre gardées en memoire dans le Controller Pak.

Emulation64.fr

MODES DE JEU

TIME ATTACK

L'ecran TIME ATTACK

Dans ce mode de jeu, vous devez passez, le plus rapidement possible, par un certain nombre de postes de controle places le long du parcours. Vous devez les passer dans un certain ordre et le jeu s'acheve lorsque vous avez passe le dernier.

COIN

L'ecran COIN

Dans ce mode de jeu, vous devez recolleter, le plus rapidement possible, les pieces de monnaie du parcours. Le jeu s'acheve lorsque le temps est ecoule ou lorsque vous avez ramasse toutes les pieces monnaies.

* Certaines pieces de monnaie du parcours sont des Super-Monnaies d'une valeur equivalente a 10 monnaies courantes.

FREE RUN

(Parcours libre) Dans ce mode de jeu, vous pouvez choisir votre parcours.

VS RACE

L'ecran VS RACE

Dans ce mode de jeu, vous faites la course contre un autre joueur pour voir qui est le plus rapide a passer les differents postes de controle places dans un certain ordre sur le parcours. Chaque joueur est affiche dans une partie differente de l'ecran.

VS COIN

L'ecran Vs COIN

Dans ce mode de jeu, vous faites la course contre un autre joueur pour voir qui est le plus rapide a ramasser les monnaies se trouvant sur le parcours. Chaque joueur est indique sur une partie differente de l'ecran.

Emulation64.fr

Qu'est-ce qu'une acrobatie?

Qu'est-ce qu'une acrobatie?

Ce terme se rapporte aux differentes figures et enchainements que vous pouvez realiser sur votre AirBoard. Executez toutes sortes d'acrobaties pour elever votre score et augmenter progressivement le Niveau Turbo.

Acrobaties au sol

Ces acrobaties peuvent etre realisees lorsque vous etes pose sur le sol. Utilisez les differents boutons de l'unite C pour realiser differentes acrobaties au sol.

FS 180 NOLLIE	C⬆
CROUCH	C⬇
SLIP SLIDE	C➡ (C⬅)
SWITCH STEP	C⬅ (C➡)
90° RIGHT TURN	C➡ C➡
90° LEFT TURN	C⬅ C⬅

Acrobaties en l'air

Ces acrobaties peuvent etre realisees lorsque vous etes en l'air. Apres avoir utilise le bouton A pour sauter en l'air ou pour pour sauter d'un lieu eleve, vous pouvez librement realiser les Acrobaties en l'air. Utilisez alors la manette 3D pour virer dans la direction que vous souhaitez. Plus vous virez et plus votre score augmente. Combinez les differents boutons de l'unite C pour realiser des enchainements d'acrobaties variees (appeles Combos).

NOSEGRAB	C⬆
TAILGRAB	C⬇
INDYGRAB	C➡ (C⬅)
MELANCHOLY	C⬅ (C➡)

Acrobaties sur corniche

La corniche est la partie la plus elevee de chaque cote du canal (le rebord) ou le sommet du panneau. Realisez ces acrobaties en appuyant sur les boutons de l'unite C, meme quand vous vous trouvez sur la corniche.

ALLEY MCTWIST	C⬇
HANDPLANT	C➡ (C⬅)
INVERT	C⬅ (C➡)

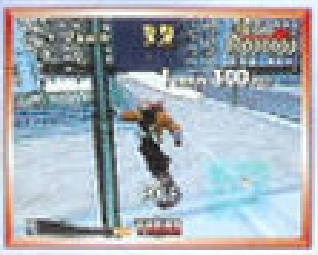
Bidon d'huile

Ces acrobaties peuvent etre realisees en sautant sur les bidons d'huile. La direction marquee par la manette 3D sera celle de laquelle vous sauterez.

Emulation64.fr

Acrobaties avec le mat

Cette acrobatie peut etre realisee en s'accrochant a un mat et tourner autour en roulant au sol ou en sautant en l'air. Par exemple: appuyez sur le bouton A pour sauter, puis, en faisant attention a la synchronisation, appuyez sur le haut du bouton C pour saisir le mat. Continuez d'appuyer sur le haut du bouton C, cela continue a tourner. Levez le doigt pour lacher le mat.



Acrobaties glissantes

Cette acrobatie peut etre realisee en glissant sur la rampe d'escalier, etc. Appuyez sur le bouton A pour sauter sur la rampe. L'endroit et la facon dont vous sautez sur la rampe determine l'acrobatie que vous realisez.

Tunnel

Cette acrobatie peut etre realisee en s'accroupissant sur le Airboard et en passant par dessous des obstacles bas. Vous resterez accroupi aussi longtemps que vous appuyez sur le haut du bouton C.

Nous appelons Combos ces acrobaties realisees en continu et dans un bon temps.

FAIRE DES COMBOS

Qu'est-ce qu'un Combo?

Faire un Combos, c'est realiser une succession d'acrobaties multiples. Plus vous faites de Combos, plus le score est haut. Si vous souhaitez un haut score, n'oubliez pas ces combos!

Emulation64.fr

Jouer avec le Controller Pak

Lorsque vous utilisez le controller Pak (vendu separement) pour jouer au AirBoarder 64, il vous est possible de garder en memoire les donnees Replay (de jeu) pour les jeux a 1 JOUEUR des modes de jeu STREET WORK, TIME ATTACK et COIN.

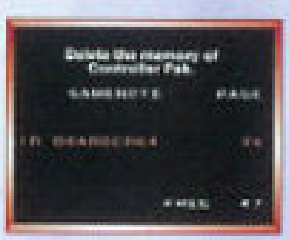
Precautions d'utilisation du Controller Pak

- Lisez TOUJOURS le Manuel d'instructions du Controller Pak avant de l'utiliser.
- Introduiser TOUJOURS le Controller Pak dans le Controller-Joueur 1.
- Introduisez/sortez le Controller Pak SEULEMENT lorsque le POWER du tableau de commandes de votre Nintendo 64 est sur la position OFF ou lorsqu'un message autorisant cette manoeuvre est affichee sur l'ecran.

Nom donne : AIRBOARDER 64
Pages requises : 76

L'ecran Controller Pak

Lorsque le Controller Pak est installe dans votre Controller, appuyez sur le bouton START et placez POWER sur la position ON de votre tableau de commandes (ou, si POWER se trouve deja en position ON, appuyez sur le bouton RESET). Un ecran semblable a celui de l'illustration apparaitra. S'il vous reste moins de 76 pages disponibles dans le Controller Pak, effacez toute donnee superflue jusqu'a obtenir 76 pages disponibles.



Comment garder en memoire les donnees Replay dans le Controller Pak

1. Selectionnez Save Replay Date (memoire Donnees Replay) dans le menu.
2. Il vous sera demande de confirmer que vous desirez reellement garder les donnees. Selectionnez Save Data (garder en memoire). NE PAS ETEINDRE le tableau de commandes du Nintendo 64 pendant ce processus.
3. Si le Controller Pak ou, a sa place, le Rumble Pak n'est pas introduit dans votre Controller, l'ecran sera similaire a celui de l'illustration. Introduisez le controller Pak et appuyez sur le bouton A.
4. Lorsque le message 'Now Saving' (en cours de memorisation) disparait, cela signifie que les donnees sont enregistrees dans le Controller Pak.
5. Un message vous indiquera d'introduire le Rumble Pak. Si vous souhaitez l'utiliser, introduisez-le dans le Controller.

Comment recuperer les Donnees Replay du Controller Pak

Introduisez le controller Pak, contenant les donnees que vous souhaitez voir, dans votre Controller et selectionnez REPLAY sur l'ecran OPTIONS pour recuperer les donnees Replay.

Emulation64.fr

Pour changer les Donnees

Avec l'ecran OPTIONS, vous pouvez modifier toutes les donnees disponibles.

REPLAY

Retournez en arriere et regardez les donnees enregistrees pour les modes de jeu Street Work, Time Attack et Coin.

KEY CONFIG

Changez la configuration des boutons utilises pour accelerer, sauter et activer le Turbo.

BGM

Reglez le volume de la musique de fond (RackGround Music).

SE

Reglez le volume de son des effets speciaux et de la voix DJ.

CAMERA TYPE

Regler la distance de la camera et placez le mouvement sur ON ou OFF, indiquant des changement d'angle et reglant le mouvement des personnages.

DJ

Placez le DJ sur ON ou OFF (le volume DJ sera le meme que le volume SE).

DATA DELETE (Effacement de donnees)

Effacez les donnees gardees en memoire dans la cassette et revenez aux donnees d'origine, existant avant de commencer a jouer avec votre AirBoarder.

Emulation64.fr