

NUS-NGAP-EUR



KONAMI



GENERATION OF ARTS, SPEED AND POWER

G.A.S.P.!!

Fighters' NEXTeam

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

INSTRUCTION BOOKLET

NINTENDO⁶⁴



Emulation64.fr

Pour commencer à jouer

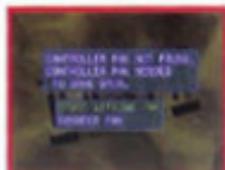
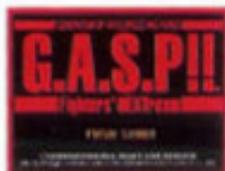
Avant d'allumer l'interrupteur général de votre Nintendo 64, vérifiez que le pak de jeu est correctement inséré dans la machine, que les boîtes de commande sont bien connectées, et que le Controller Pak (vendu séparément) est correctement installé.

1. Écran d'accueil

L'écran d'accueil s'affiche une fois que la vidéo de démonstration est terminée. Appuyez sur le bouton Start pour contrôler automatiquement la présence d'un Controller Pak. Si un Controller Pak est installé l'écran de sélection du jeu s'affiche.

Si aucun Controller Pak n'est installé, un message vous en averti. Il faut alors l'installer et sélectionner ensuite Replace Pak. Si vous voulez commencer à jouer sans le Controller Pak sélectionnez Start the Game.

Remarque Toutes les données seront perdues si vous coupez l'alimentation électrique de votre machine alors qu'aucun Controller Pak n'est installé.



2. Sélection du jeu

Choisissez le mode du jeu auquel vous voulez jouer avec le clavier de commande et validez la sélection avec le bouton A.

Modes

Combat à 1 joueur	p.26
Combat avec un adversaire	p.26
Combat en équipe à 1 joueur	p.27
Combat en équipe avec des adversaires	p.27
Bataille poursuite	p.28
Mode Création d'un lutteur	p.29
Entraînement	p.31
Résultats	p.31
Options	p.31
Menu Pak	p.32

Commandes de base

Vous pouvez modifier le réglage des commandes de base en cours de jeu à partir du mode Options. Les commandes ci-dessous correspondent aux réglages des boutons tels qu'ils se présentent lorsque le joueur est tourné vers la droite.

Remarque Le signe " + " signifie qu'il faut appuyer sur les deux boutons en même temps. Vous pouvez utiliser le bouton C dans toutes les directions.

Commandes de base

Bouton A

Coup de pied/Coup de pied bas (↓ + A)

Bouton B

Coup de poing/Coup de poing bas (↓ + B)

Clavier de commande

Déplacement des caractères

Bouton C

Mouvement de va et vient/latéral

Bouton R

Garde

Bouton L

Utilisé pour les batailles poursuite/combats d'équipe

Bouton Start

Affichage du menu

* Manette de commande/Bouton Z inutilisés

Commandes générales

Projection

B + R (après l'approche)

Saut en triangle

↖ déplacement du mur

Changement de position

R + → → ou R + ← ←

Esquive

C + →

Position de défense

C plusieurs fois

Éloignement/rapprochement

C + ↑/C + ↓

Provocation

R + C, A + C, B + C

Rouler en avant/en arrière

← + n'importe quel bouton plusieurs fois

Rouler sur les côtés

R plusieurs fois

Bascule de tête

↑ + n'importe quel bouton plusieurs fois

Position debout et rétablissement

A plusieurs fois

Attaque d'un adversaire tombé

↑ + B

Restauration des forces

C plusieurs fois

Réduction de la durée

B plusieurs fois

Ce que vous voyez sur l'écran

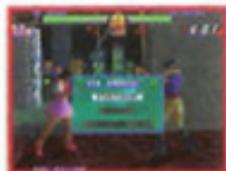
Game Screen



Compteur de force	La force diminue chaque fois que le joueur est atteint
Nom des personnages	Le nom des personnages qui combattent
Durée d'un round	Temps qu'il reste à jouer sur un round. Celui-ci se termine quand le compteur marque zéro. (Vous pouvez modifier la durée du round à partir du mode Options. Voir P. 31).
Points du combat	Les marques vertes s'allument chaque fois qu'un personnage gagne un round. Le personnage qui gagne est celui dont toutes les marques vertes sont allumées. (Vous pouvez modifier le nombre de rounds à partir du mode Options. Voir P. 31).
Étape	L'étape du combat en cours est affichée.
Cumul des parties	Le cumul de la durée de toutes les parties jouées.

Écran du menu

Pour afficher le menu en cours de jeu appuyez sur le bouton Start. Sélectionnez un élément avec les touches ↑↓ du clavier de commande et validez la sélection avec le bouton A.



Continue (Continuer)

Revient au jeu.

Reset (Restaurer)

Met fin à la partie et revient au menu principal.

Command List (Liste des commandes)

Affiche une liste de commandes pour les personnages en place. La lettre P devant les boutons de la liste de commandes signifie " Coup de poing ", la lettre K signifie " Coup de pied " et la lettre G " Garde "

Comment jouer

Règles du jeu

- Le premier personnage qui a gagné un certain nombre de rounds gagne le combat.
- Un joueur gagne le round si son adversaire est jeté hors du ring, ou si le compteur de force de l'adversaire atteint zéro dans un délai donné.
- Un combat ne se termine jamais à égalité. Si la durée du jeu est dépassée ou que les deux joueurs sont KO en même temps, le gagnant sera décidé en fonction des critères de combat, qui comprennent ce qu'il reste au compteur de force, le nombre de coups portés, la variété des techniques de combat utilisées, et l'agressivité ou la passivité du joueur pendant le match.

Utilisation d'objets

En plus du combat à main nue ordinaire des jeux de combat connus, celui-ci permet aux personnages de se munir de divers objets et obstacles qu'ils trouvent sur le ring pour coincer ou porter des coups à l'adversaire, ce qui augmente encore le niveau stratégique du combat.

Rochers, voitures, etc.

Vous pouvez utiliser les rochers, les voitures ou autres engins qui se trouvent sur le ring pour porter des coups sévères à l'adversaire, pour le cerner et bloquer ses mouvements.

Murs, piliers, etc.

Vous pouvez utiliser les murs et les piliers pour faire des sauts en triangle ou bloquer les mouvements de l'adversaire. À certaines étapes du jeu il y a des espaces ouverts derrière le mur. Vous pouvez créer une nouvelle aire de jeu en cassant le mur.

Pneus usagés et boîtes en carton

Vous pouvez réduire l'impact des coups sur des piles de vieux pneus ou de boîtes de carton.

Eau

Des flaques d'eau sur le sol augmentent l'impact des coups reçus. Avec des mares d'eau plus profonde vous ne pouvez cependant pas restaurer vos forces.

Combats à un joueur/ Combat avec un adversaire

En mode combat à un joueur (1P Battle) vous devez vaincre 8 adversaires pour arriver à vous mesurer au légendaire lutteur Ogami Reiji. Si vous arrivez à vaincre Ogami Reiji vous serez le meilleur lutteur. En mode combat avec un adversaire (VS Battle) deux joueurs combattent l'un contre l'autre.

1. Sélection du joueur

Sélectionnez le personnage de votre choix et validez avec le bouton A.



2. Sélection de l'étape de combat

En mode de combat avec un adversaire, sélectionnez une étape de combat et validez avec le bouton A. Le match commence après la vidéo de démonstration des personnages.

Remarque Pour faire entrer un autre joueur dans le jeu en mode de combat à un joueur (1P Battle), appuyez sur le bouton Start d'une boîte de commande non affectée. Le gagnant du combat peut continuer à jouer en mode combat à un joueur.

Fin du jeu

Le joueur qui gagne en mode de combat à un joueur peut continuer le match suivant. S'il perd il peut quand même continuer à jouer s'il appuie sur le bouton Start avant que le décompte n'arrive à zéro.

Remarque Le jeu peut continuer indéfiniment.



En mode de combat avec un adversaire, l'écran de sélection des joueurs s'affiche à la fin du match. A partir de cet affichage appuyez sur le bouton B pour pouvoir revenir à l'écran de sélection des jeux.

Combats en équipe

Combats avec un joueur : Vous participez à un combat d'équipe à 3 contre 3 contre l'ordinateur.
Combat en équipe avec des adversaires : Les joueurs choisissent 3 personnages pour un combat d'équipe à 3 contre 3.

1. Sélection des joueurs

Sélectionnez trois joueurs et validez chaque joueur avec le bouton A.



2. Sélection de l'étape de combat

Sélectionnez une étape de combat et validez avec le bouton A. Le match commence après la vidéo de démonstration des personnages.

Ce que vous voyez sur l'écran



Comment jouer des combats en équipe

Un seul personnage par équipe combat en même temps. Tous les personnages d'une même équipe se partagent le compteur de force. Il est possible de changer les personnages en cours de match. Pour cela il faut sélectionner le nouveau personnage avec le bouton L et valider le changement en appuyant en même temps sur les boutons L et R.

- Le compteur de force n'est pas restauré quand vous changez les coéquipiers.
- Il est possible de ne jouer qu'avec un personnage mais le jeu sera alors terminé dès que le compteur de force arrive à zéro.
- Un personnage remplacé ne pourra pas combattre à nouveau dans le même match.

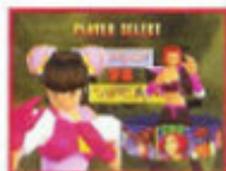
Batailles poursuites

Vous formez une équipe de poursuite en ajoutant jusqu'à deux personnages pour combattre les adversaires. L'objectif final est de vaincre Ogami Reiji, le lutteur le plus fort.

1. Sélection des joueurs

Sélectionnez les personnages de votre choix et validez avec la bouton A.

Remarque Vous ne pouvez pas sélectionner un personnage que vous avez déjà vaincu.



2. Sélection de l'étape de combat

Sélectionnez une étape de combat et validez avec le bouton A. Le match commence après la vidéo de démonstration des personnages.

Comment jouer les batailles poursuite

Vous pouvez changer les joueurs en cours de match. Tous les personnages d'une même équipe se partagent le compteur de force. Vous pouvez jouer sans ajouter de membres extra à votre équipe. Il est possible de changer les personnages en cours de match. Pour cela il faut sélectionner le nouveau personnage avec le bouton L et valider le changement en appuyant en même temps sur les boutons L et R.

- Le compteur de force n'est pas restauré quand vous changez les coéquipiers.
- Il est possible de ne jouer qu'avec un personnage mais le jeu sera alors terminé dès que le compteur de force arrive à zéro.
- Un personnage remplacé ne pourra pas combattre à nouveau dans le même match.

Echange des membres d'une équipe

Vous ne pouvez pas ajouter plus de deux membres supplémentaires à l'équipe mais si vous avez déjà deux membres supplémentaires et voulez ajouter un nouveau personnage, vous pouvez alors échanger un membre de l'équipe par ce nouveau personnage.

Mode Création d'un lutteur

Vous pouvez créer vos propres personnages et vous entraîner avec eux, ce qui vous permettra d'assimiler plusieurs techniques de combat. Quand vous serez arrivés à un certain niveau vous pourrez essayer les autres modes.

1. Sélection du mode Création d'un lutteur

Sélectionnez le menu avec le bouton A.

2. Création d'un lutteur

Appuyez sur la partie haut/bas du clavier de commande pour spécifier un personnage ; appuyez sur la partie gauche/droite pour sélectionner le type.

- Tapotez sur le bouton L pour faire tourner le personnage vers la gauche ou sur le bouton R pour le faire tourner vers la droite. Appuyez à nouveau sur le bouton pour mettre le personnage face à vous.
- Appuyez sur le bouton A. Une voix vous dira "Créer un personnage"



3. Tapez un nom

Tapez le nom du personnage que vous avez créé.

Déplacez le curseur avec le clavier de commande. Sélectionnez un personnage avec le bouton A ou annulez un personnage avec le bouton B. Tapez un espace avec le bouton R et effacez un personnage avec le bouton L.

Une fois que le nom est tapé, sélectionnez Exit.

Sauvegarde

Appuyez sur la partie gauche/droite du clavier de commande pour sélectionner un commentaire. Répondez oui à la demande de confirmation de la sélection et appuyez sur le bouton A pour sauvegarder votre personnage. Si le commentaire sélectionné contient déjà des données, elles seront remplacées par les nouvelles données. Si vous ne voulez pas effacer les données existantes, sélectionnez un nouveau commentaire vide. Une fois que vous avez sauvegardé sélectionnez Exit.

Entraînement

Sélectionnez le commentaire que vous voulez charger et validez avec le bouton A. Sélectionnez un adversaire dont vous voulez apprendre la technique. Vous vous battrez contre lui avec un jeu normal. Si vous gagnez vous aurez acquis de l'expérience et assimilé les techniques de cet adversaire.

Comment acquérir les techniques de combat

A la fin de votre entraînement la liste complète des commandes de votre adversaire s'affiche. Sélectionnez une technique et validez avec le bouton A pour ensuite acquérir cette technique. A ce moment là, si vous choisissez une technique qui comprend une commande déjà acquise vous perdez cette technique.

- Si vous sélectionnez une technique avec le clavier de commande en appuyant sur le bouton L, vous ne pouvez sélectionner que les techniques qu'il vous est possible d'acquérir.



Technique précédente

Technique sélectionnée et commande

Technique suivante

Liste des commandes des techniques acquises

Si vous sélectionnez des techniques avec les boutons de direction en appuyant sur le bouton Start la description de cette technique s'affiche. Vous pouvez modifier l'affichage avec le bouton R afin d'effacer les techniques dont vous n'avez pas besoin. Sélectionnez une technique avec le clavier de commande et validez avec le bouton A.

Technique à effacer

Technique suivante



- Vous ne pouvez pas effacer les techniques de base acquises au départ.
- Si vous effacez une série de techniques en partie la série entière s'efface. Si vous ne voulez pas l'effacer sélectionnez Non.

Pour commencer le jeu principal

Une fois que vous aurez acquis de l'expérience, vous pourrez participer aux autres modes du jeu. Passez à l'écran de sélection des joueurs de chacun de ces modes et appuyez sur le bouton Start pour continuer avec le menu Pak. Le nom des personnages disponibles dans ce mode est marqué d'une étoile. Sélectionnez le personnage de votre choix avec le clavier de commande et validez avec le bouton A.

- Vous pouvez toujours apprendre de nouvelles techniques en vous entraînant en mode Création de lutteur A même si vous avez suffisamment d'expérience pour participer au jeu dans d'autres modes.

Menu Pak

Avec le menu Pak vous pourrez sauvegarder et charger des données, copier, effacer et déplacer des commentaires. Sélectionnez une action et validez avec le bouton A.

Remarque Ces opérations ne sont pas disponibles avec les commentaires du jeu Konami.



Copie

Sélectionnez le commentaire que vous souhaitez copier avec le clavier de commande et validez avec le bouton A. Sélectionnez le commentaire dans lequel vous souhaitez copier le premier commentaire et validez avec le bouton A.

Remarque Avec une même boîte de commande vous ne pouvez copier que les données créées.

Effacer

Sélectionnez le commentaire que vous souhaitez effacer avec le clavier de commande et validez avec le bouton A.

Remarque Les données effacées ne pourront pas être récupérées.

Déplacer

Sélectionnez le commentaire que vous souhaitez déplacer avec le clavier de commande et validez avec le bouton A. Sélectionnez le commentaire dans lequel vous souhaitez déplacer le premier commentaire et validez avec le bouton A.

Remarque Avec une même boîte de commande vous ne pouvez copier que les données créées.

Charger

Sélectionnez le commentaire que vous souhaitez charger avec le clavier de commande et validez avec le bouton A.

Remarque Vous pouvez afficher le menu Pak en appuyant sur le bouton Start à partir de l'écran de sélection des joueurs de chaque mode. Le nom des personnages disponibles pour chaque mode est marqué d'une étoile. Sélectionnez le personnage voulu avec le clavier de commande et validez avec le bouton A pour charger les données de ce personnage.

Sauvegarder

Sélectionnez le commentaire que vous souhaitez sauvegarder avec le clavier de commande et validez avec le bouton A. Au message de confirmation de la sauvegarde choisissez Oui pour confirmer la sauvegarde.

Remarque N'enlevez pas ou n'insérez pas de Controller Pak pendant la sauvegarde ou le chargement d'un commentaire car toutes les données seront perdues.

Les personnages



KAI

Rising thunder storm	Sai-gan combo	Dragon rising kick
↑ B	• B → BB	↓ ↓ • A
Thunder blade kick	Double palm punch	Flash combo final
↑ A	← → → B	↓ → B + A → B → B → B → B + AB + A
Rising elbow combo	Low arm leg sweep	Ten-ryu-seki
→ BB	→ ↓ B	→ ← B + R
Mid-upper palm punch	Back spin combo	Kick reversal leg sweep (reversal)
↘ B + A	↓ ← AA	↙ B + A



RIN

Ren-geki final	Zen-to kick	Back wall kick
Frappe B 7 fois	← A	→ A (déplacement du mur)
Elbow high spin kick	Zen-sen combo	Rakugeki
→ BA	↓ A + R ← B	← B + R
Ka-sen-sho	Front rolling kick	Geki-hou-shu (reversal)
← B	↗ A	← B (déplacement du mur)
Azami upper combo	Azami knee kick combo	Zanto
↘ BB	→ AA	↓ B + A + R (projection basse)



SERINA

Rising shoulder	Shooting elbow	Slashing side assault
↓ → B	↘ B	← B + A
Knee explosion	Alternate elbow	Turning double attack
→ → A	B →	→ B + R (déplacement du mur)
Slashing round combo	Cross knuckle impact	Leg cyclone
A + RAA	→ BBB	← → B + R
Cross elbow	Sledge elbow kick	Double face slap
→ → B	← BBA	→ B + RB + R



YUMA

Yakuha knuckle	Lightning drop	Double guard
↙ B	↙ AA	← R
Edge upper cut elbow	Middle crush turn	Kyoku-en-satsu
↘ B • B	↘ AAA	← → B + R (déplacement du mur)
Rising round kick plus	Ground storm	Punch reversal hold kick (reversal)
→ A + RA	↓ A + RA + R	← B + A
You-yu special	Power knee crush	Ran-sho crush
→ ↓ ↘ ↘ → A	→ → A	↓ → B + R

- Les commandes sont prévues pour un joueur placé de face
- + = appuyez sur les boutons en même temps, * = N'appuyez pas + clavier de commande



MIKI

Tornado straight punch	Rock breaking kick	Bursting strike
← → B	← A + R	← BBB
Breeze spark	<i>Double sliding back somersault</i>	Bursting rock plus
BB ↓ A	↖ AA	→ B + AB
Tornado destruction	High knee crush	Cross strangle
→ BBB	→ → A	→ → B + R (déplacement du mur)
Double tornado	Tornado break	Bridge crusher
↙ BA	→ B ← → B	↘ B + R



KILLER KONGOH

Total destruction	Return head butt (reversal)	Killer head butt
← → BBBB	← → B + A + R	← → B + R
Reverse elbow drop	Somersault body press	Hyper giant swing
↘ BB	↖ B (pendant un saut de mur)	← ↙ ↓ ↘ → B + R
Cyclone savate kick	Smacking head lock	Bulldocking head lock
← B + A	→ B + R (déplacement du mur)	↓ B + A + R (projection basse)
Break elbow	Tombstone piledriver	Achilles' tendon hold (reversal)
↓ ↓ B	↘ B + R	↘ B + A



KAORU

Dan-ku combo	Double turn low kick	Tou-boku (reversal)
→ RBB	← ↓ AA	↓ B + A
Step elbow	Iriki kick	Rai-kou-gyoku (reversal)
↓ → B	→ → A	↙ B + AB
Kyu-gan	Ippon-zeoi	Double ryu-sen crush
→ B + A	B + A + R	← B + RB + R (déplacement du mur)
Kawara breaker	Ikazuchi-gaeshi	Back arm lock
→ ↘ B	↓ B + R (projection basse)	↓ ↑ B B + R (attaque suivante)



KYOYA

Double destruction	Bloody cross	Double murder impact
B + AB	← → BB	← → → B + R
Upside down crush	Killer missile	Double wall breaker
→ AB	→ → B + A	← B + RB + R (déplacement du mur)
Spark knuckle blow	Wall spring dive	Floor head crusher
→ ↘ ↓ ↙ ← BB	← B + A (déplacement du mur)	↓ B + R (attaque suivante)
Devil scramble	Bloody finisher	Stone crusher
↙ AAA	B + R → → A	← → B + R (déplacement du mur)