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

NUS-NWBP-FAH

IGGY'S reckin' balls™

GEBRUIKERSHANDLEIDING
MANUEL D UTILISATION

SOLD BY

Acclaim

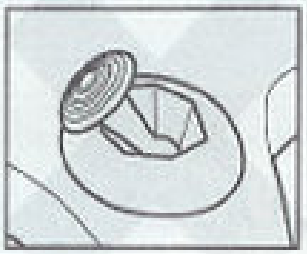
NINTENDO 64

Emulation64.fr

FONCTION DU LEVIER DE CONTRÔLE

La manette de la Nintendo® 64 contient un levier de contrôle qui utilise un système analogique pour la lecture des angles et de la direction de ses mouvements. Ce système permet d'obtenir un contrôle dont la subtilité dépasse de loin celle d'une manette conventionnelle.

Quand vous mettez la console en marche (ON), prenez soin de bien laisser le levier de contrôle à sa position neutre sur la manette.



Si le levier de contrôle est tenu à un certain angle (comme sur l'illustration de gauche) lors de la mise en marche, cette position deviendra la position neutre et les jeux utilisant le levier de contrôle ne fonctionneront pas correctement.

Pour régler la position neutre une fois que le jeu a commencé, lâchez le levier de contrôle pour lui permettre de retourner à sa position centrale (comme sur l'illustration de gauche) et appuyez sur START tout en maintenant les boutons L e R enfoncés

Le levier de contrôle est un instrument de précision. Prenez garde de ne pas renverser de liquides dessus et ne pas y insérer d'objets étrangers.

CHARGEMENT

1. Assurez-vous que votre console Nintendo® 64 soit bien éteinte (OFF).
2. Insérez la cartouche de jeu IGGY'S RECKIN' BALLS™ en suivant les instructions du manuel d'utilisation.
3. Insérez votre/vos manette(s) de jeu dans les encoches 1 à 4 prévues à cet effet. Remarque: Iggy's Reckin' Balls™ est un jeu pour 4 joueurs. Chaque joueur doit avoir une manette.
4. Si vous souhaitez sauvegarder une partie, insérez un Controller Pak de Nintendo® 64 (vendu séparément).
5. Allumez la console **(Important: veillez à ne pas toucher le levier de contrôle).**

Ce jeu est compatible avec les accessoires Controller Pak et Rumble Pak. Avant d'utiliser les accessoires, veuillez lire

Emulation64.fr

attentivement les manuels d'instruction des accessoires Controller Pak et Rumble Pak. Suivez les instructions affichées à l'écran pour savoir lorsque vous devez insérer ou retirer les accessoires Controller Pak et Rumble Pak.

L'HISTOIRE

Les habitants du paisible royaume de Cho-Dama mènent une vie très simple, dénuée d'ennuis et de factures à payer, et ils ont beaucoup de temps libre. Le royaume de Cho-Dama abrite d'énormes structures mystérieuses, les Tours sacrées, construites par d'anciennes civilisations. Leur fonction et leur origine sont inconnues; tout ce que l'on sait, c'est qu'elles sont plutôt chouettes.

Et voici Iggy, notre petit ami malicieux qui n'a qu'une chose en tête: la course à la destruction! Ces Tours sacrées sont des cibles tentantes pour Iggy; un peu trop tentantes, même! Pour que ses bêtises destructrices soient encore plus amusantes, Iggy a invité ses meilleurs amis du monde entier à le joindre. Le gang d'Iggy, les Reckin' Balls, se compose de six personnages rigolos, ayant tous une personnalité et un comportement différents. Mais ils n'ont qu'une chose en tête: tout détruire!

Craignant la destruction imminente des Tours sacrées par les Iggy's Reckin' Ball™, les habitants du royaume de Cho-Dama se rassemblent pour les protéger. A l'aide de leurs pouvoirs mystiques collectifs, les habitants sournois installent une pléthore de dangers à l'intérieur des tours afin de contrecarrer les plans destructeurs des Iggy's Reckin' Balls™.

RETOUCHEZ LE GANG!

Maintenant que vous êtes un membre honoraire des Iggy's Reckin' Balls™, votre but est simple: traverser toutes les structures des Tours sacrées et en détruire le plus possible. Battez le record des membres du gang en détruisant le plus de tours possible. Frayez-vous un chemin jusqu'au sommet pour devenir le nouveau chef du gang!

Bien que votre premier objectif soit simple, il est beaucoup plus difficile de le faire sans faute. Vous devez repousser les autres membres de l'équipe lorsqu'ils essaient d'atteindre, comme vous, le haut des tours. Utilisez vos talents de maniement du grappin et vos power-ups spéciaux pour les empêcher d'avancer. Sur votre chemin, vous rencontrerez également les habitants de Cho-Dama qui sont furieux de la manière dont l'équipe traite leurs Tours sacrées! Battez-les grâce à vos power-ups spéciaux, à des attaques au grappin, ou utilisez un des nombreux gadgets se trouvant dans les tours et pouvant vous aider à doubler vos ennemis et à gagner du terrain sur vos coéquipiers.

Emulation64.fr

MENU PRINCIPAL

A l'écran titre, vous verrez apparaître les choix suivants: Start (Commencer), Trainin' (Entraînement), Options et Load (Chargement).

TRAININ' (ENTRAINEMENT)

Peaufinez vos talents de course à la destruction grâce au circuit d'entraînement de Iggy.

OPTIONS

Appuyez sur ↑ ou sur ↓ pour mettre une option en surbrillance, puis appuyez sur ← ou sur → pour permuter entre les configurations. Lorsque vous avez terminé, mettez OK en surbrillance et appuyez sur le BOUTON A.

SOUND FX (EFFETS SONORES)	- AUGMENTEZ OU BAISSEZ LE VOLUME
MUSIC (MUSIQUE)	- AUGMENTEZ OU BAISSEZ LE VOLUME
DIFFICULTY (DIFFICULTE)	- EASY (FACILE)/MEDIUM (MOYEN)/ HARD (DIFFICILE)
CONTROLLER (MANETTE)	- CONFIGURATION n°1 - CONFIGURATION n°2 - CONFIGURATION n°3
OK	

Remarque: les options sélectionnées sont également disponibles pendant une partie. Appuyez sur le BOUTON START pour faire apparaître l'écran des options lors d'une pause.

LOAD (CHARGEMENT)

Cet écran vous permet de sauvegarder et de charger des données de jeu. Vous pouvez sauvegarder vos progrès après avoir terminé chaque championnat (10 tours) ou chaque tournoi contre la montre. Suivez les commandes à l'écran pour sauvegarder et charger des parties. Sélectionnez un emplacement libre sur lequel vous souhaitez sauvegarder. S'il n'y en a aucun de libre, vous devrez effacer une partie préalablement sauvegardée pour pouvoir sauvegarder la nouvelle.

Emulation64.fr

MODES/TYPES DE JEU

Il y a 5 MODES DE JEU, supportant de 1 à 4 joueurs. (Le mode Versus (Duel) n'est pas disponible à 1 joueur).

RACE (COURSE)

Ce mode est une course à la destruction jusqu'au sommet. Ramassez des power-ups, assommez vos adversaires, évitez les habitants de Cho-Dama et utilisez les gadgets se trouvant dans les tours pour vous aider à franchir la ligne d'arrivée le plus vite possible. Le premier joueur qui termine les circuits et réussit à gravir le sommet est déclaré vainqueur et a le plaisir de défoncer le détonateur pour démolir le décor et les habitants de Cho-Dama en-dessous de lui! Gagnez le maximum de points en évoluant dans les 10 tours de chaque championnat pour pouvoir brandir la coupe d'or et ainsi gagner le championnat! Sauvegardez vos progrès sur le Controller Pak.

BATTLE MATCH (BATAILLE)

Ce n'est pas une course; ce mode détermine qui est le plus fort dans la course aux power-ups pour pouvoir vaincre vos adversaires. Chaque joueur a droit à 3 coups. Après cela, il tombera dans les oubliettes. Il y a de nombreuses arènes passionnantes que vous ne trouverez que dans ce mode. Pourrez-vous en sortir vivant ?

Remarque: attention à l'acide sous vos pieds. Si vous le touchez, vous perdrez une vie!

TIME TRIAL TOURNAMENT (TOURNOI CONTRE LA MONTRE)

A présent, votre seul adversaire est le chrono. Sauvegardez vos meilleurs temps sur le Controller Pak.

VERSUS (DUEL)

Affrontez vos amis. De 2 à 4 joueurs peuvent choisir leur tour préférée où aura lieu la course à la destruction.

GAME MIX-UP (COMBINAISON DE PARTIES)

Choisissez jusqu'à dix tours à partir d'un ou de plusieurs championnat(s) préalablement terminé(s) pour créer votre propre championnat.

Emulation64.fr

COMMANDES PAR DEFAUT

MENUS

ANNULER VOTRE CHOIX/ECRAN PRÉCÉDENT

SÉLECTIONNER UN PERSONNAGE

JOINDRE

CONFIRMER VOTRE CHOIX

COMMANDES DU JEU

LÂCHER DES POWER-UPS/TURBO (SOUS LA MANETTE)

LANCER LE GRAPPIN

SAUTER ET AGRIPPER

ZOOM AVANT/ARRIÈRE (PERMUTER ENTRE LES 3 POSITIONS PRÉCONFIGURÉES)

REGARDER À DROITE

REGARDER À GAUCHE

OPTIONS PAUSE/ PARTIE

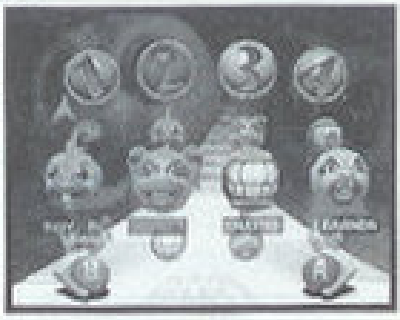
SAUTER

MOUVEMENT DU JOUEUR/ POINTER GRAPPIN

Remarque: ce n'est que la configuration par defaut (n°1)
Vous pouvez sélectionner les 3 configurations de commande présélectionnées dans le menu Options.

Emulation64.fr

LES PERSONNAGES



Il y a 8 personnages principaux dans le jeu ayant chacun différents degrés de maniement du grappin et différents traits de caractère. Quand vous deviendrez bon, vous pourrez peut-être gagner un des nombreux personnages secrets!

Pour sélectionner un personnage: une sélection de personnages apparaît sous chaque numéro de joueur (de 1 à 4). Poussez votre levier de contrôle vers le haut ou vers le bas (ou sur le C ▲ ou C ▼) de la touche C) pour passer en revue les personnages et choisir celui que vous souhaitez incarner. Appuyez sur le BOUTON A pour valider votre choix.

Notez que le même personnage ne peut pas être sélectionné par deux joueurs différents; choisissez celui avec lequel vous souhaitez jouer. Il est à vous et à personne d'autre! Voici qui est qui:

Iggy: Iggy est un Californien insouciant qui ne jure que par la course à la destruction. C'est un joueur très complet.

Q-Tee: Une des filles des Reckin' Balls, Q-Tee est la meilleur grimpeuse du groupe; elle manie le grappin de manière incroyable. Elle n'a pas peur du danger, elle adore la danse et le fun de la course à la destruction.

Narlie: Narlie, pile électrique survoltée, est le rival d'Iggy, un petit diable avec quelques horribles surprises sous son chapeau. Narlie est un grimpeur rapide!

Amanda: La deuxième fille des Reckin' Balls; c'est une nana cool et dure à cuire qui ne s'en laisse pas conter. Musclée, rapide, belle et fine, Amanda se fraie un chemin jusqu'au sommet des plates-formes.

Chatter: Concurrent islandais extrêmement dangereux aux mâchoires d'acier, Chatter n'est peut-être pas le concurrent le plus rapide des Reckin' Balls, mais il est extrêmement agile.

Charlie: Charlie est le macho du groupe, arborant un horrible sourire et une chaîne en or qui brille. C'est un mec mielleux ! Il n'est pas très rapide dans les côtes, mais c'est le plus rapide sur les plates-formes.

Emulation64.fr

Sonny: Un bon joueur bien équilibré et toujours radieux avec un penchant pour les plates-formes. Il ne vaut mieux pas s'y frotter. Sa présence réchauffe les cœurs.

Rob-ERT: Ce jeune droïde sauveteur venu de l'Oural est fort et endurant. Rob-ERT est l'un des plus rapides dans les côtes.

Personnages secrets: Il y a 9 personnages secrets supplémentaires sont, allant des imitateurs d'Elvis aux extraterrestres « gris », en passant par les ninjas masqués. Peut-être pourrez-vous découvrir l'amour d'Iggy cachée quelque part ?

Evan la salvatrice Cette libellule vient à votre rescousse lorsque l'on vous pousse du haut d'une tour; elle vous transporte d'une tour à l'autre. Qu'Evan soit bénie!

LES PERSONNAGES ENNEMIS

Dans Iggy's Reckin' Balls™, les ennemis principaux sont au nombre de 4. Chaque personnage est doté d'une variété de personnalités et de coups spéciaux, en plus de différents types de puissance et de danger.

Stompie: Les Stompies ont de sérieux problèmes de comportement. Ils se déplacent en martelant le sol sans se soucier des objets ou des personnages qu'ils piétinent. Seul un joueur sachant manier le grappin peut les arrêter.

Pushie: Ces petites créatures paranoïdes patrouillent les plates-formes des tours pour empêcher les Iggy's Reckin' Balls™ de les envahir. Prenez garde à ce qu'ils ne vous voient pas: d'un bond et avec un « Wheya! », ils feront tout pour vous pousser hors de leur plate-forme!

Spikie: Des créatures passives dotées d'une caractéristique mortelle: ils ont des épines empoisonnées sur leur dos.

Stickie: Les Stickies sont des personnages gluants dont la trace collante qu'ils laissent derrière eux ralentit les joueurs. Leurs yeux servent aussi de projectiles contre des joueurs trop confiants.

Emulation64.fr

POWER-UPS

Collect Goodies: Personnage inoffensif sur lequel les joueurs doivent se cogner pour gagner des power-ups. Certains Goodies sont plus difficiles à attraper que d'autres.

Sur les Power-ups: lorsque vous ramassez un Goodie, l'icône power-up cherchera au hasard les power-ups possibles mais n'en donnera qu'un seul au joueur. Les joueurs en 3ème et en 4ème places auront plus de chances de recevoir des power-ups plus utiles.

bleu

Projectile standard: vous disposez de trois projectiles standard. Vous en lancez un sur la plate-forme de la tour où vous vous trouvez. Le projectile bleu fait le tour de la plate-forme jusqu'à ce qu'il détecte un ennemi ou un adversaire. Vous pouvez également lancer les projectiles standard vers le niveau de la plate-forme se trouvant au-dessus ou en-dessous de vous. Pour ce faire, il vous suffit de pousser le levier de contrôle dans la direction désirée lorsque vous tirez.

rouge

Projectile autoguidé: Plus puissant que le projectile standard, le projectile autoguidé cherchera et se dirigera automatiquement vers le joueur le plus proche.

jaune

Projectile autoguidé supérieur: Le projectile autoguidé supérieur est le plus puissant des projectiles. Une fois lancé, il cherche tous les joueurs en tête de la course. Si vous êtes en tête, il se dirigera vers le joueur en 2ème place.

Invincibilité: Lorsque ce power-up est activé, le joueur est (temporairement) invincible à tous les dangers. Ses actions et ses mouvements sont également plus rapides. Si vous utilisez de manière stratégique, l'invincibilité peut permettre aux joueurs de terminer les sections blindées plus rapidement.

Bombe gel: Lorsqu'un joueur active la bombe gel, chaque adversaire est temporairement enfermé dans un énorme bloc de glace. Le joueur se déplace alors comme s'il était sur de la glace.

Emulation64.fr

Commandes inversées: Ça se corse! Lorsque ce power-up est activé, toutes les commandes des joueurs sont temporairement inversées! Le bouton haut devient le bouton bas, le gauche devient le droit, etc. La panique permet à notre héros de gagner du terrain.

Bombe Jax: Vous disposez de trois bombes Jax. Vous pouvez lancer l'une des trois bombes Jax derrière vous sur la plate-forme. Vous pouvez également "shooter" dans une bombe Jax en fonçant dessus. La bombe se déplacera en décrivant des cercles autour de la plate-forme jusqu'à ce qu'elle détecte un adversaire (vous ne pouvez faire ceci qu'avec la bombe Jax). Si une bombe Jax ne rencontre pas d'adversaire, elle explosera au bout de 10 secondes, éjectant de la plate-forme les joueurs qui se trouvent dans le coin.

Bombe rétrécissante: Lorsqu'un joueur active la bombe rétrécissante, chaque adversaire devient temporairement minuscule. Ses actions et ses mouvements sont également ralentis. Mais attention, les joueurs rétrécis ont également tendance à se faire aplatir par leurs adversaires!

Réapprovisionnement de turbo: Lorsque ce power-up est activé, il permet au joueur de réapprovisionner ses quatre turbos.

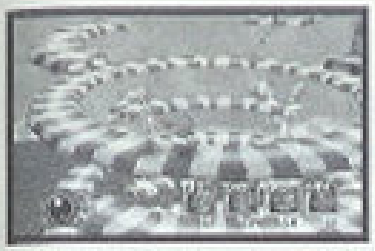
Héli-grappin: lorsque ce power-up est activé, le joueur décolle et prend la place du joueur en deuxième position au moment où il a été activé. Pour en tirer meilleur profit, utilisez-le immédiatement lorsque vous le recevez. Ce power-up ne court pas les rues.

LES TOURS DU CHAMPIONNAT

En tout (avec les trucs secrets!), Iggy's Reckin' Balls™ renferme plus de 100 tours destructibles dans 10 environnements de championnat différents, y compris:

Downtown (Le centre ville): Dans les rues colorées et embrumées du centre ville. Gratte-ciels.

Emulation64.fr

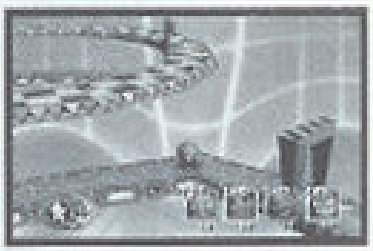


Candy Lane (Allée du sucre): les joies du sucre. Bonbons, glaçages sur les gâteaux et délicieuses sucreries!

The Deep (Les grands fonds de l'océan): les profondeurs sombres de l'océan. Des bulles à gogo, un banc de poissons et des coraux.

Soft Sun Bay (La baie ensoleillée): le soleil brille, les planches de surf sont sorties et la plage est là. C'est les vacances!

Tektricity (Tektricité): L'époque de la techno. Vous êtes entouré de plaquettes informatiques, de diodes et de nombreux autres appareils techniques.



Tiki Woods (Les bois Tiki): Si vous allez dans les bois aujourd'hui, vous allez sûrement vous éclater! Ebattez-vous dans les broussailles, dorez-vous à la lueur de la lampe tiki.

Funkville: Un monde à la fois bizarre et intrigant. D'étranges perspectives, des structures défiant la pesanteur semblent tellement familières!

Emulation64.fr

LES GADGETS DES TOURS

Iggy's Reckin' Balls™ contient de nombreux gadgets à l'intérieur des tours. Ils sont là pour vous aider dans votre course jusqu'au sommet.

Sauts en hauteur: Permet à un joueur de sauter très haut et de dépasser de nombreuses plates-formes de tours ainsi que les énormes gouffres en un seul bond.

Téléportation magique: Cela permet au joueur de se rendre à une plate-forme supérieure en une seule action de téléportation. Cependant, le joueur peut également rencontrer des changements lors de sa téléportation, telles que les téléportations chanceuses (Chance Warps). La chance est-elle de votre côté ?

Ventilateurs: Les ventilateurs envoient de l'air à intervalles réguliers, en soufflant vers le haut, vers la gauche ou vers la droite. Cela permet au joueur d'effectuer un saut qui lui serait impossible de faire en conditions normales, ou de tomber à pic sur la plate-forme en-dessous de lui. Attention!

Les bonds latéraux: Ce gadget permet au joueur d'être projeté sur les plates-formes des tours à une très grande vitesse pour gagner du terrain.

Distributeurs de bulles: Le joueur peut sauter sur le distributeur de bulles pour se faire enfermer dans une bulle qui l'aidera à atteindre les plus hautes plates-formes des tours.

Les ascenseurs d'Evan: Ils vous permettent de vous faire prendre en stop. Avancez sur le plateau spécial en poussant le joystick analogique vers la direction que vous désirez (vers le haut ou vers le bas), en appuyant sur le bouton de saut (A) et votre salvatrice Evan descendra sur vous en piqué pour vous emmener dans un autre endroit et vous faire ainsi gagner du terrain.

Emulation64.fr

LES DANGERS DES TOURS

Bashers: Les Bashers sont des marteaux qui se cachent sur le bord des pistes pour réduire les joueurs en bouillie.

Objets à balancement régulier: Les joueurs doivent anticiper le moment où le marteau en 3D frappera le sol. Ils doivent le dépasser en courant pour éviter de se faire assommer sur la plate-forme.

Epines: Les épines sont très dangereuses. Non seulement elles frappent le joueur lorsque ce dernier les effleure, mais elles aiment également se cacher sur les plates-formes, attendant que des joueurs trop confiants ne s'approchent d'elles. Programmez votre approche avec précaution!

ELEMENTS DES PLATES-FORMES

Plates-formes mobiles: Les plates-formes mobiles sont difficiles à appréhender dans la mesure où elles se déplacent de bas en haut et de haut en bas très lentement, obligeant le joueur à attendre jusqu'à ce que la plate-forme soit assez basse pour qu'il puisse utiliser son grappin.

Plates-formes gluantes: Ces plates-formes gluantes ralentissent considérablement les mouvements du joueur.

Plates-formes verglacées: Le verglas vous empêche de vous tenir debout correctement. Lorsque vous atterrissez sur ce type de plate-forme, la fête de la glisse commence!

Plates-formes blindées: Les plates-formes équipées de marquages industriels anti-grappin empêchent le joueur d'utiliser son grappin et de descendre d'un bond. Ne vous laissez pas prendre.

CONSEILS ET TUYAUX

Le jeu est bourré d'astuces, mais vous devez gagner pour qu'elles soient à vous!

Emulation64.fr