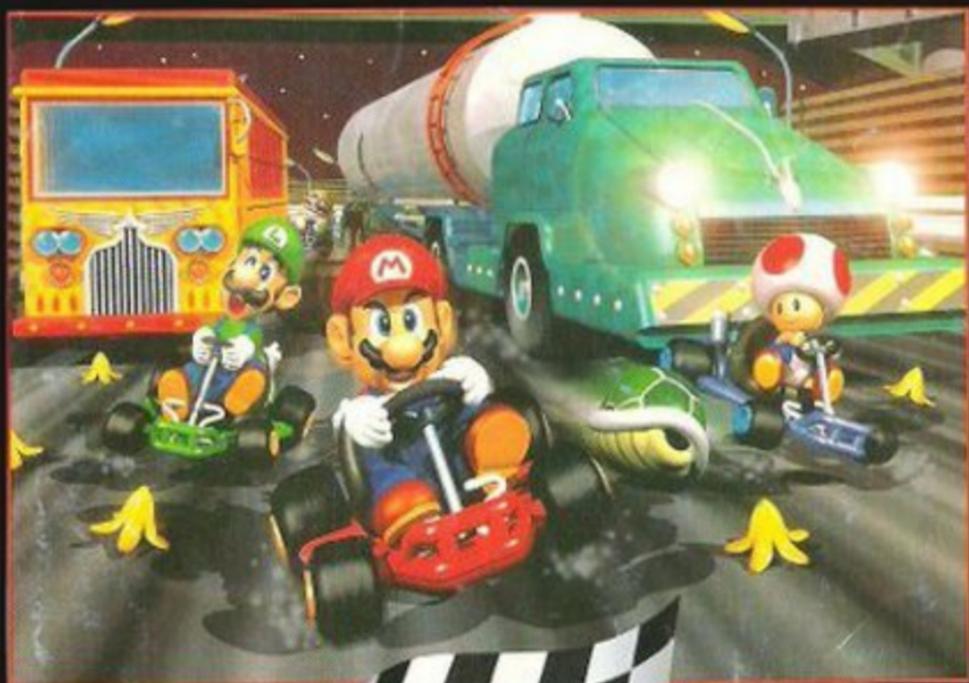


MODE D'EMPLOI
LIBRETTO DI ISTRUZIONI
MANUAL DE INSTRUCCIONES
HANDLEIDING



MARIO KART™ 64

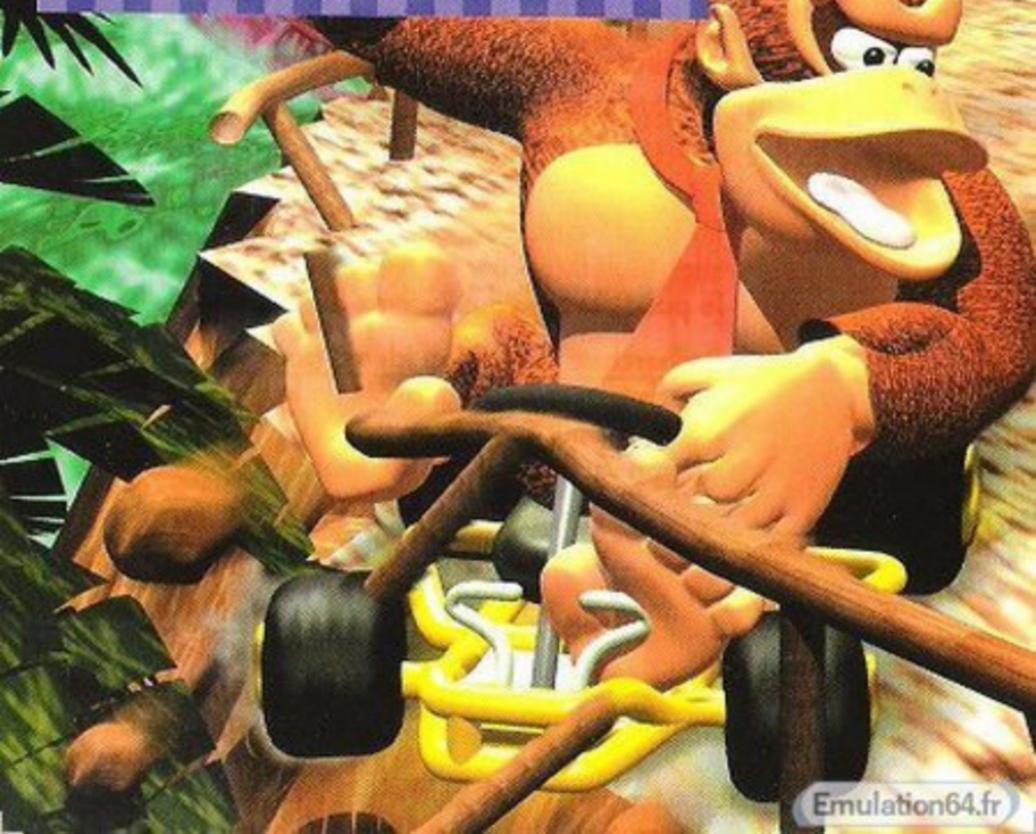
Scanné par Olex
<http://www.emulation64.fr>

NINTENDO⁶⁴



Sommaire

1. Avant de commencer	5
2. Coupes & parcours	7
3. Manipulations	8
4. Bonus	10
5. Ecran de jeu	11
6. Modes de jeu	
Mario Grand Prix	11
Mode Vs	12
Mode Battle	13
Mode Time Trial	14
7. Cartouche de sauvegarde	14
Sauvegarder et Charger	14
Statistiques	16
8. Options	17



1. Avant de commencer



Insérez correctement la cartouche de jeu dans votre console Nintendo™ et mettez sous tension (assurez-vous de ne pas toucher le Stick multidirectionnel). Lorsque la démonstration commence, appuyez sur Start pour accéder à l'écran titre. Appuyez à nouveau sur Start et l'écran de sélection apparaîtra.

1. Combien de joueurs?

Utiliser le Stick multidirectionnel pour faire votre choix et appuyez sur A pour valider. Si vous sélectionnez un mode de jeu à plusieurs joueurs, assurez-vous d'avoir connecté le nombre de manettes correspondant.



2. Quel mode de jeu?

Sélectionnez ensuite le mode de jeu auquel vous voulez jouer. Certains modes nécessitent un nombre précis de joueurs.

		1P	2P	3P	4P
MARIO GP	Une série de plusieurs courses opposent huit concurrents. Les personnages qui n'auront pas été sélectionnés par un joueur seront contrôlés par l'ordinateur.	●	●	✗	✗
MODE VS	Jouez à deux, trois ou même quatre joueurs en même temps!!!	✗	●	●	●
MODE BATTLE	Essayez de crever les ballons de vos adversaires! Des parcours spéciaux vous seront proposés.	✗	●	●	●
MODE TIME TRIAL	Seul contre le montrel! Choisissez un parcours, faites trois tours et inscrivez vos records dans la cartouche de sauvegarde.	●	✗	✗	✗

Pour de plus amples informations concernant les différents modes, voir le chapitre «Modes de jeu». A l'écran de sélection du mode, utilisez le Stick ou la manette multidirectionnelle pour faire votre choix, appuyez ensuite sur A pour valider ou sur B pour revenir en arrière.

3. Quel catégorie?

Lorsque vous sélectionnez le mode Mario GP ou Vs, vous devez choisir la catégorie de votre kart. Il en existe trois: 50 cc, 100 cc et 150 cc. Plus la catégorie sera élevée, plus les karts seront rapides et plus ils seront difficiles à manoeuvrer.

Une fois tous les paramètres sélectionnés, «OK?» apparaîtra en bas à droite de l'écran. Appuyez sur A pour confirmer.



4. Quel personnage?

Lorsque l'écran de sélection du personnage apparaît, choisissez un personnage avec lequel vous désirez courir. Huit personnages vous sont proposés, ils possèdent chacun leurs avantages et leurs inconvénients.



5. Quel parcours?

Enfin, choisissez un parcours parmi les 20 proposés (16 en mode GP et Vs, et 4 en mode Battle). Les parcours varieront en fonction du mode de jeu sélectionné.



2. Coupes et Parcours



Mushroom Cup



Luigi Raceway



Moo Moo Farm



Koopa Troopa Beach



Kalimari Desert



Flower Cup



Toad's Turnpike



Froppe Snowland



Choco Mountain



Mario Raceway



Star Cup



Wario Stadium



Sherbet Land



Royal Raceway



Bowser's Castle



Special Cup



DK's Jungle Parkway



Yoshi Valley



Banshee Boardwalk



Rainbow Road



3. Manipulations

Nintendo

Bouton L

Pendant la partie, appuyez sur ce bouton pour régler le volume de la musique.

START

Pause

Bouton Z

Utiliser un bonus.

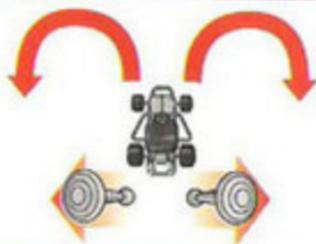
Bouton B

Freiner

Stick multidirectionnel

Manœuvrer

Plus vous inclinez le Stick, plus votre virage sera serré.



Lorsque votre kart est immobile...

B

Bouton R

Déraper

Utilisez cette technique pour ne pas perdre de vitesse lors des virages.



R



Maintenez R et manœuvrez le Stick multidirectionnel pour faire dériver votre kart dans la direction désirée.



Boutons C

Changer d'angle de vue



Angle standard



Caméra éloignée



Non utilisé

Affichage des options

Appuyez sur C pour afficher les différentes options de chaque mode.



Utiliser un bonus

Même utilisation que le bouton Z.

Bouton A

Accélérer

Pour faire un super départ, appuyez sur A juste avant que le feu bleu ne s'allume.

Marche arrière



Pivoter



+



4. Bonus

Fenêtre à bonus

Lorsque vous traverserez une boîte à bonus, une fenêtre à bonus apparaîtra en haut de l'écran. Un jock pot se mettra en marche à la fin duquel un bonus vous sera proposé. Grâce à certains bonus vous pourrez facilement reprendre la tête de la course et ainsi remporter la victoire.



Champignon^x
Il vous donne une dose de turbo.



Trois champignons^x
Trois doses de turbo à utiliser à n'importe quel moment.



Super champignon^x
Une multitude de turbos à utiliser pendant un temps limité.



Super étoile
Pendant un temps limité, vous deviendrez invincible et vous pourrez en plus renverser les autres concurrents!

Eclair^x

Grâce à ce bonus vous attaquerez tous vos concurrents en même temps: ils ralentiront et pourront être écosés très facilement.



Boo

Lorsqu'un autre joueur possède un bonus, utilisez Boo pour le voler. En l'utilisant vous deviendrez invisible aux yeux de vos adversaires et vous pourrez traverser sans danger les bananes et les carapaces.

Carapace verte

Lorsqu'elle est lancée, cette carapace part en ligne droite. Si vous touchez un concurrent avec une carapace, il sera renversé.



Trois carapaces vertes*

Ce bonus vous donne trois fois de carapaces vertes et vous protégera aussi des bananes.



Carapace rouge

À l'inverse des carapaces vertes, cette carapace suit votre adversaire, augmentant ainsi vos chances de le renverser.



Trois carapaces rouges^x*

Ces trois carapaces tournent autour de votre véhicule, le protégeront contre vos adversaires.

Carapace pointue^x

Cette carapace poussera le concurrent en tête de la course. Si d'autres karts se trouvent sur son passage, attention les dents!



Fausse boîte à bonus

Cette bombe a l'apparence d'une boîte à bonus, soignez la poser sur le parcours astucieusement...



Banane

Touchez une banane et vous glisserez. Elles sont très dangereuses dans les virages.



Régime de bananes*

Cinq bananes seront accrochées à votre kart, et vous pourrez les déposer une à une sur le parcours.

Les bonus marqués d'une * peuvent être utilisés plusieurs fois. Appuyez sur Z à chaque fois que vous désirez utiliser un bonus.
Les bonus marqués d'un ^x ne sont pas disponibles en mode Barle.

5. L'écran de jeu

Pendant la partie, appuyez sur le bouton C ➤ pour afficher les différentes options.

Type A



Type B



Type C



6. Modes de jeu

Mario Grand Prix

Vous aurez accès à quatre courses pour chaque coupe du Grand Prix Mario. Défiiez sept autres concurrents et méfiez-vous de leurs attaques! Grâce à de puissants bonus, ils feront tout pour terminer en première position...

Positions

Si vous terminez la course au moins à la quatrième position, vous recevrez des points et vous aurez accès à la course suivante. Si vous ne faites pas mieux que la cinquième place, un menu apparaîtra. Sélectionnez «RETRY» pour recommencer.

Lorsque vous jouez en mode 2 joueurs, vous occédez à la course suivante si l'un des deux joueurs arrive au moins en quatrième position.

Trophées & points

À la fin de chaque course le premier gagnera 9 points, le deuxième gagnera 6 points, le troisième gagnera 3 points et le quatrième gagnera 1 point. Une fois toutes les courses d'une coupe terminées, un trophée sera remis au joueur ayant gagné le plus de points. Le premier du championnat recevra l'or, le deuxième l'argent et le troisième le bronze. Les trophées seront automatiquement enregistrés dans la cartouche de sauvegarde et affichés à l'écran de sélection des parcours.

Ecran de pause

Pendant une course, si vous sélectionnez «QUIT» sur l'écran de pause, vous retournerez à l'écran de sélection. Les temps en mode Mario GP ne seront pas enregistrés dans la cartouche de sauvegarde.



6. Modes de jeu

Mode Vs

Deux, trois ou quatre joueurs peuvent jouer en même temps grâce au mode Vs. Après avoir sélectionné un personnage et une course, chaque joueur joue sur son propre écran. Il vous est néanmoins conseillé de regarder l'écran de vos adversaires afin de vous préparer à leurs attaques!

Sélection d'une course

Sélectionnez votre course favorite parmi les seize disponibles en mode Mario GP.

Mode à 3 joueurs

L'écran de jeu

L'écran de jeu est identique à celui du mode Mario GP, cependant l'option de temps n'apparaît pas.



Vous pouvez activer ou désactiver l'option «position des courseurs» en appuyant sur C >. Le radar sera affiché en bas à droite de l'écran.

Mode à 4 joueurs



Appuyez sur C > pour activer soit l'option «position des courseurs», soit celle du radar.

Victoire / Défaite

Une fois la course terminée, l'écran des scores apparaît, vous indiquant les points de chaque joueur. En mode 3 ou 4 joueurs, le nombre de courses terminées en première, deuxième ou troisième position sera affiché.



(Ces scores ne seront pas sauvegardés si vous éteignez votre console.)

Une fois la partie terminée, un menu apparaîtra vous proposant de :

- Recommencer (RETRY):Recommencer la même course avec les mêmes personnages.
- Changer de parcours (COURSE CHANGE):Choisir un nouveau parcours.
- Changer de personnage (DRIVER CHANGE):Choisir un autre personnage.
- Quitter (QUIT):Retourner à l'écran de sélection du mode.

A l'exception de l'option «RETRY», vous pouvez choisir n'importe laquelle de ces options en actionnant la pousse pendant la partie.

6. Modes de jeu

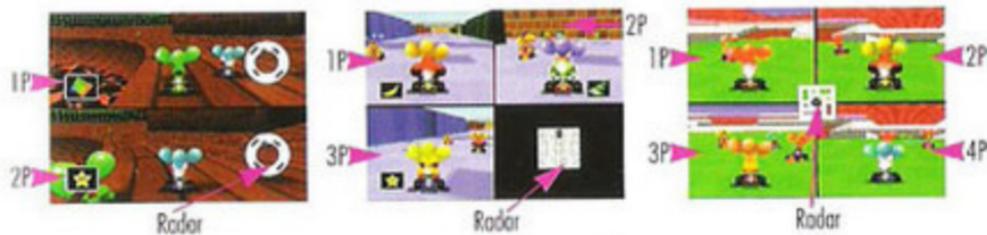
Mode Battle

Le but du jeu est de renverser vos adversaires et ainsi leur faire perdre leurs ballons. Aidez-vous du radar pour pouvoir les localiser facilement.

Sélection d'un parcours

En mode Battle, vous avez le choix entre quatre parcours différents.

L'écran de jeu



Comme en mode Vs, la position des coureurs est affichée à l'écran. Cependant, les autres options ne sont pas disponibles en mode Battle.

Règles

Les trois ballons

Chaque kart possède trois ballons. Celui qui aura gardé au moins un ballon sera désigné vainqueur.

Comment éclater un ballon

1. En glissant sur une banane, ou en heurtant un adversaire à grande vitesse.
2. En touchant une coriace, une fausse boîte à bonus, etc ...
3. En sortant du parcours.
4. En touchant une bombe à roulettes.



Une fois votre dernier ballon perdu ...

En mode 3 ou 4 joueurs, lorsqu'un coureur perd tous ses ballons, il ou elle devient une petite bombe à roulettes. Les bombes à roulettes ne peuvent remporter la partie mais elles peuvent foncer sur un coureur et lui éclater un ballon. Les bombes à roulettes ne peuvent exploser qu'une seule fois, elles ne peuvent pas utiliser de bonus et ne sont pas visibles sur le radar.



6. Modes de jeu

Mode Time Trial

Dans ce mode, vous devez terminer la course le plus vite possible. À l'inverse des autres modes, aucun mauvais bonus ne viendra vous barrer la route. Devenez un es du volant et battez les records!

Recommencer (RETRY)

Tentez votre chance à nouveau sur le même parcours et mesurez-vous à votre fantôme...

Qu'est-ce que le fantôme...?

Le fantôme est une sauvegarde du meilleur joueur en mode Time Trial. Après avoir couru, choisissez «RETRY» et un fantôme apparaîtra: il est l'exacte copie du personnage ayant fait le meilleur temps sur ce parcours. Servez-vous du fantôme pour améliorer votre record personnel!

- Si vous ne terminez pas la course ou si vous actionnez la pause, le fantôme ne sera pas enregistré.
- Si vous êtes trop lent ou si vous faites de grosses erreurs de parcours (sortie de piste, chute, etc...) le fantôme ne sera pas enregistré.
- Un message apparaîtra si votre fantôme ne peut être enregistré.



7. Cartouche de sauvegarde

Charger un fantôme enregistré

Les fantômes enregistrés seront automatiquement chargés et affichés lorsque vous sélectionnerez une course en mode Time Trial.

Sur l'écran des sauvegardes, si vous désirez effacer un fantôme, choisissez le parcours correspondant puis l'option «ERASE GHOST». Un message apparaîtra: sélectionnez «ERASE» pour confirmer.

Si un parcours possède un fantôme, «GHOST» sera affiché au-dessus du plan.



7. Cartouche de sauvegarde

1. En mode Time Trial, terminez une course sans faire d'erreurs ni mettre en pause.
2. Sélectionnez «RETRY» et un fantôme apparaîtra. Cette donnée sera sauvegardée (si vous battez le fantôme, un nouveau fantôme sera créé puis sauvegardé).
3. Sélectionnez ensuite «SAVE GHOST». S'il s'agit de la première fois que vous utilisez cette option, un fichier sera automatiquement créé dans votre cartouche de sauvegarde.
4. Sélectionnez un des deux fichiers disponibles. Si un fantôme concernant ce parcours a déjà été sauvegardé dans un des fichiers, vous l'effacerez automatiquement. Attention: deux fantômes d'une même course ne peuvent être sauvegardés.

Si vous éteignez votre console, si vous appuyez sur RESET ou si vous enlevez / insérez la cartouche de sauvegarde pendant une sauvegarde, les données risquent d'être effacées.



Problèmes lors de l'utilisation de la cartouche de sauvegarde

Si un problème survient lors de l'utilisation de votre cartouche de sauvegarde, un message d'erreur apparaîtra.

Nth CONTROLLER PAK IS NOT DETECTED. IF YOU WANT TO SAVE THE GHOST DATA, PLEASE INSERT THE Nth CONTROLLER PAK INTO CONTROLLER 1.

Éteignez votre console puis insérez votre cartouche de sauvegarde dans la manette 1. Si vous jouez en mode Time Trial sans avoir inséré de cartouche de sauvegarde, il vous sera impossible de sauvegarder un fantôme.

INSUFFICIENT BLANK PAGES IN Nth CONTROLLER PAK, GHOST CANNOT BE SAVED. 121 PAGES ARE NEEDED FOR THIS GAME. FOR DETAILS, PLEASE SEE INSTRUCTION BOOKLET.

Après avoir correctement inséré votre cartouche de sauvegarde, maintenez Start puis allumez votre console de jeu (ou appuyez sur RESET). Le menu de la cartouche de sauvegarde apparaîtra. S'il reste moins de 121 pages de libre, effacez une sauvegarde pour avoir au moins 121 pages et ainsi pouvoir inscrire votre donnée. Attention: une donnée effacée ne peut être restaurée.

Assurez-vous que chaque élément a été correctement branché et recommencez la procédure. Si un message apparaît à nouveau, appelez le service consommateur Nintendo.

7. Cartouche de sauvegarde

Statistiques

Écran des statistiques

L'écran des statistiques (DATA) vous permet de consulter les records inscrits dans chaque course. Lorsque l'écran de sélection apparaît, appuyez sur le bouton R ou choisissez le mode Time Trial puis le menu DATA.



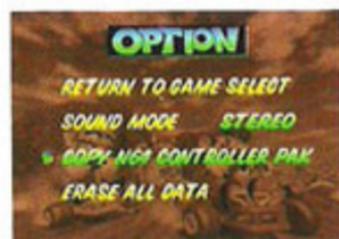
Déplacez le curseur à l'aide du Stick multidirectionnel et sélectionnez une course.

Vous pouvez effacer les records d'une course figurant dans votre cartouche de sauvegarde en sélectionnant l'option «ERASE RECORDS FOR THIS COURSE».

Choisissez l'option «ERASE GHOST FOR THIS COURSE» pour effacer le fantôme de la course sélectionnée.

8. Options

Lorsque l'écran de sélection est affiché, appuyez sur le bouton L pour accéder au menu option. Vous aurez alors la possibilité d'altérer certains paramètres.



Sound Mode

Il vous est possible de changer le mode sonore (appuyez sur A pour choisir entre Mono et Stéréo).

Stereo:

Utilisez l'option Stereo si votre téléviseur est de type stéréo.

Mono:

Utilisez l'option Mono si votre téléviseur est de type monoaural.

Headphone:

Utilisez l'option Headphones si vous désirez jouer en utilisant un casque audio.

Erase All Data

Vous pouvez effacer tous les fichiers figurant dans votre cartouche de sauvegarde. Attention: une fois effacés, les sauvegardes ne peuvent être restaurées.

Copy to Another N64 Controller Pak

En utilisant une deuxième cartouche de sauvegarde, vous pouvez copier les fantômes sauvegardés.

