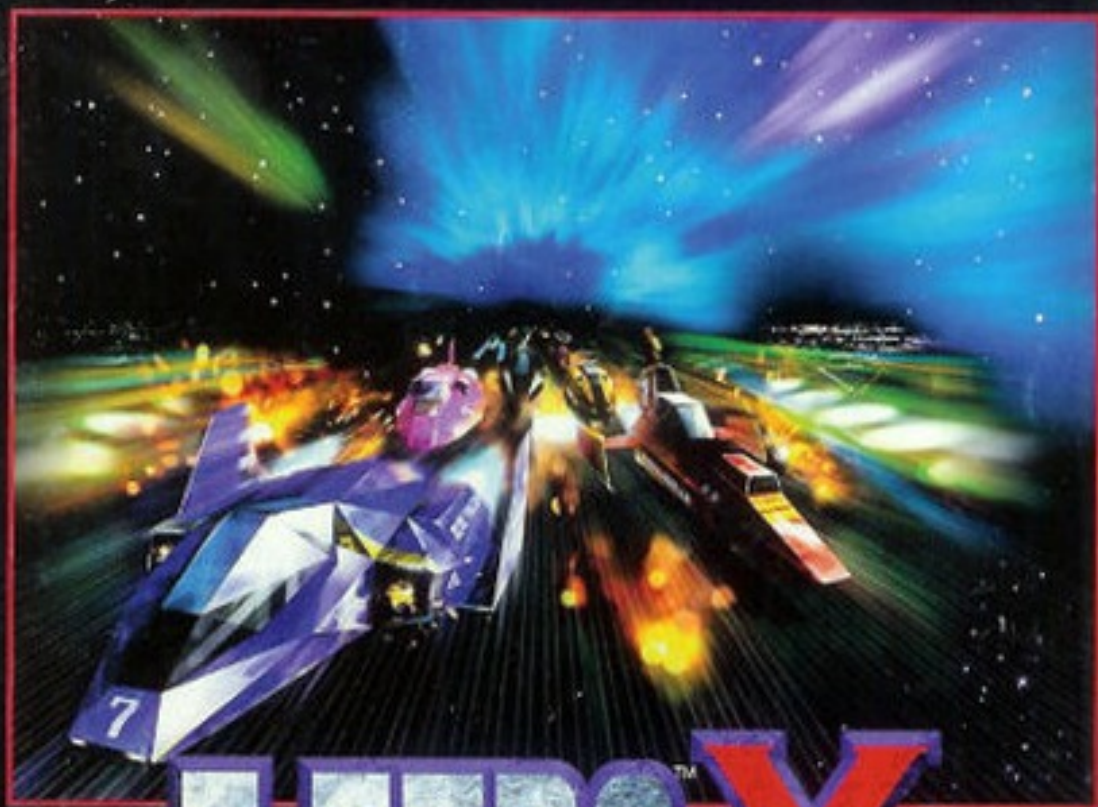


F-ZERO X

NUS-P-NFZP-NEU4

MODE D'EMPLOI
LIBRETTO DI ISTRUZIONI
MANUAL DE INSTRUCCIONES
HANDLEIDING



F-ZERO X

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



Emulation64.fr

NINTENDO 64

COMMANDES ET FONCTIONS

START/Pause

Pour ajuster les réglages de votre engin ou relancer une course en pause.

Bouton R → Braquer à droite

↔ + **R** : Braquer et virer à droite

↔ + **R** : Déraper à gauche

Bouton C gauche:

Pour passer de l'indicateur de tours au radar de course (uniquement en mode VS Battle de trois à quatre joueurs).

Bouton C haut/droite:

Pour changer l'angle de la caméra.

Bouton C bas:

Pour utiliser les aérofreins.

Bouton A: Accélérer

Bouton B: Turbo

Le turbo peut être utilisé dans le deuxième tour. Appuyez sur le Bouton B tout en maintenant enfoncé le Bouton A. Votre vitesse augmentera instantanément, mais votre énergie diminuera.

Bouton Z: Braquer à gauche

↔ + **Z** : Braquer et virer à gauche

↔ + **Z** : Déraper à droite

Z **Z** : Bouton Z deux fois
Attaque latérale gauche

R **R** : Bouton R deux fois
Attaque latérale droite

Maintenir enfoncé R et Z, puis appuyer 2 fois sur Z

R + **Z** 8 **Z**
Attaque cyclone (axe gauche)

Maintenir enfoncé Z et R, puis appuyer 2 fois sur R

Z + **R** 8 **R**
Attaque cyclone (axe droit)

Stick multidirectionnel:

Direction

Plus vous actionnez le stick multidirectionnel, plus le virage est serré.



Pendant un saut



Actionnez le stick multidirectionnel en avant pour accélérer (le saut sera plus court).



Actionnez le stick multidirectionnel vers l'arrière pour augmenter la longueur du saut (le véhicule sera plus lent).

ÊTES-VOUS PRÊT?

PRÉPARATION

Insérez la cartouche du jeu F-Zero X dans votre console Nintendo⁶⁴ et mettez-la sous tension. Lorsque l'écran titre apparaît, appuyez sur **START** pour accéder au menu principal.

Utilisez le stick multidirectionnel pour sélectionner un mode de jeu.

Sur tous les écrans de sélection, les boutons **START** et **A** serviront toujours à confirmer vos choix. Appuyez sur le bouton **B** pour annuler et revenir à l'écran précédent.



TIME ATTACK

Seul en course... À vous de faire le meilleur temps!

DEATH RACE

Essayez d'envoyer les autres bolides à la casse...

GP RACE

Le grand jeu!

VS BATTLE

Prêt à affronter deux à quatre joueurs?



PRACTICE

Entraînez-vous sur l'un des circuits du mode Grand Prix.

OPTIONS

Réglez les options pour le mode VS BATTLE, le son et la suppression de parties enregistrées.

GRAND PRIX

Vingt-neuf concurrents vous défieront sur ce circuit prévu pour jouer en solo...

CHOIX DE CATEGORIE

Avant de vous lancer dans un Grand Prix, vous devez choisir un niveau de difficulté: Novice, Standard ou Expert. Plus le niveau de difficulté est élevé, plus les adversaires sont coriaces...!



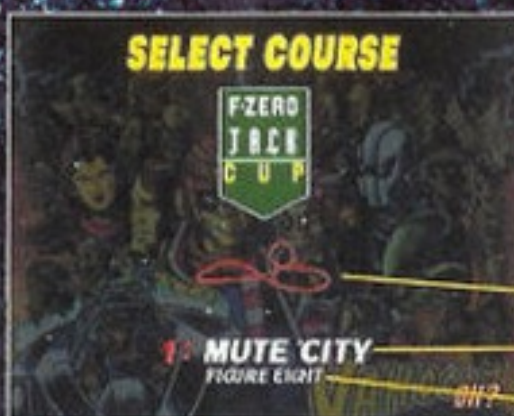
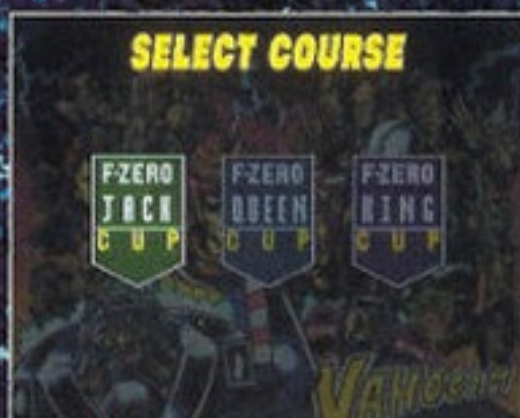
CHOIX DE LA COURSE

Vous devez ensuite choisir une coupe (Cup). Trois coupes différentes vous sont proposées, comprenant chacune six circuits. Les pilotes débutants voudront sûrement commencer par la coupe la plus simple.

JACK CUP Débutant

QUEEN CUP Intermédiaire

KING CUP Avancé



Sélectionnez une coupe et un petit descriptif du premier circuit apparaîtra en bas de l'écran. Appuyez sur le Bouton A pour passer à l'écran de choix du véhicule.

Carte du circuit

Nom du circuit

Surnom (bref descriptif de la course)

7

Emulation64.fr

PARTICULARITES ET REGLAGES DES VEHICULES

30 bolides sont disponibles, mais, au début, vous ne pourrez faire votre choix que parmi les six premiers. Chaque engin a diverses particularités.

Body (Carrosserie), Boost (Turbo) et Grip (Tenue de route) sont notés de A à E (A étant parfait, E étant le pire) et figurent sur le côté gauche de l'écran.



BODY. Il s'agit de la gestion de la résistance de la carrosserie. Un véhicule qui a un taux élevé de résistance s'abimera moins en cas de crash avec d'autres engins ou contre les rails de sécurité.

BOOST. Si vous choisissez un bolide ayant un haut niveau de turbo, votre vitesse augmentera de façon importante à chaque fois que vous enclencherez le turbo.

GRIP. Un engin ayant un niveau élevé de tenue de route collera littéralement à la piste dans les virages ou sur les surfaces courbes du circuit.

VÉHICULES SUPPLÉMENTAIRES

A chaque fois que vous remportez une coupe, un "X" apparaît dans l'écran de sélection de course. Dès que vous obtenez trois "X", vous pouvez choisir un engin dans le deuxième groupe de véhicules. Le troisième ne sera disponible que si vous disposez de six "X" et, pour le quatrième groupe, il vous faudra attendre d'en avoir neuf.



Il existe trois catégories de courses dans chacune des trois coupes. Cela signifie que vous pouvez obtenir au total neuf "X". Mais cela ne vous donne accès qu'à 24 véhicules. Comment faire pour pouvoir profiter du dernier groupe de véhicules? À vous de le découvrir...

REGLAGES DU MOTEUR

Après avoir choisi votre bolide, afin de le personnaliser, vous pouvez parfaire les réglages de son moteur. Vous pouvez choisir de privilégier l'accélération ou la vitesse maximale. Actionnez le stick multidirectionnel vers la GAUCHE ou la DROITE pour bouger la flèche.



Appuyez sur le Bouton R ou sur le Bouton Z pour changer la couleur de votre engin. Appuyez sur les Boutons C pour le faire pivoter et l'observer sous toutes ses coutures.

ACCÉLÉRATION



Très utile pour les parcours techniques qui comprennent beaucoup de virages. Cela permet également des démarrages rapides et facilite les dérapages. Cela évitera à votre vitesse de décroître quand vous traverserez la zone périlleuse. Toutefois, les niveaux de votre vitesse maximale, de votre turbo et de votre tenue de route seront moins importants.

VITESSE MAXIMALE



Modifiez votre véhicule pour les courses rapides qui comprennent de nombreuses lignes droites. La vitesse maximale, le turbo et la tenue de route augmenteront un peu, mais vous serez moins rapide au démarrage et les dérapages seront difficiles.

CAPACITES

Chaque bolide est unique et ses capacités dépendent de sa taille et de son poids.

	Accélération	Vitesse max.	Turbo	Tenue de route	Braqu.	Résistance aux chocs
Léger	Bonne	Lent	Puissant	Bonne	Court	Risque de dommages graves par des véhicules lourds
Lourd	Mauvaise	Rapide	Faible	Mauvaise	Long	Aucun problème

PRESENTATION DE L'ECRAN



COMPTEUR D'ÉNERGIE

Quand votre bolide subit des dégâts, ce compteur diminue graduellement. Quand il devient noir, votre véhicule explose et vous devez abandonner.

Dans le deuxième tour, le compteur va changer de couleur et passer du rouge au vert. Cela indique que vous pouvez utiliser le turbo. Vous pouvez vous en servir autant de fois que vous le désirez, mais il fera diminuer votre énergie. Pour vous recharger, passez par les stands.

TOUR EN COURS/
NOMBRE DE TOURS

TOP SIX

Présentation des six meilleurs pilotes. Si l'ordre change, les images changeront également.

INDICATEUR
D'ADVERSAIRE

Si un concurrent est à proximité, ce signal se déclenche.

NIVEAU & VÉHICULES
RESTANTSVÉHICULES
DE RÉSERVE

Nombre de véhicules restants en réserve.

RADAR DE COURSE

Carré vert = Peloton,
Carré bleu = En tête

TEMPS

Le temps au tour apparaît brièvement à chaque fois que vous passez la ligne d'arrivée.

NOMBRE
D'ADVERSAIRES
ÉLIMINÉS

Quand vous éliminez un rival, vous obtenez une étoile. Chaque étoile recharge légèrement votre compteur d'énergie. Pour cinq étoiles, vous obtenez un engin bonus.

VITESSE

ECRAN PAUSE



CONTINUE

Pour reprendre la course

RETRY

Pour recommencer la course. Vous perdez un véhicule.

SETTINGS

Pour réajuster les réglages de votre véhicule et recommencer la course. Vous perdez un véhicule.

QUIT

Pour quitter et retourner à l'écran de sélection.

Si vous ne disposez pas de véhicule de réserve, RETRY et SETTINGS ne seront pas disponibles.



TEMPS DIFFÉRENTIEL

A chaque fois que vous terminez un tour, le temps qui vous sépare de la voiture de tête est indiqué au centre de l'écran. Si c'est vous qui menez la course, c'est le temps entre vous et le deuxième qui apparaîtra.

Appuyez sur le Bouton L pour que le temps différentiel soit indiqué sous TIME.

ADVERSAIRES

A partir de la deuxième course en coupe, ainsi que pour toutes les courses qui lui succéderont, un repère vous signale le véhicule de tête (si c'est vous qui menez, il indiquera la position du deuxième).

Pour réussir une coupe, vous devez faire attention au score. Si votre adversaire mène largement au point, vous devrez chercher un moyen de l'éliminer.

PRACTICE

Dans l'écran de sélection, choisissez PRACTICE pour vous entraîner pour le Grand Prix (adversaires inclus) dans la coupe de votre choix. Après avoir déterminé la difficulté et la coupe, choisissez une course en actionnant le stick multidirectionnel vers la GAUCHE ou la DROITE.

Les engins disponibles pour courir en Grand Prix sont également disponibles en PRACTICE. Lors de la course, vous pouvez mettre en PAUSE et changer de véhicule et/ou de course. C'est un bon moyen de trouver les meilleurs bolides pour chaque parcours.

- Il n'y a pas de limite au nombre de tours. Seul le temps au tour est indiqué.
- Vous pouvez utiliser le turbo à tout moment.



REGLEMENT OFFICIEL DE F-ZERO X

Voici les règles officielles du Grand Prix F-Zero X telles qu'elles ont été établies par la Direction exécutive des circuits officiels F-Zero X. Tous les pilotes qui veulent participer au Grand Prix doivent observer scrupuleusement ces règles.

1: Règles de base

- 1-1 Pour mener à bien une coupe, vous devez finir les six courses qui la composent.
- 1-2 Chaque course se court sur trois tours. Un classement général est établi à la fin de chaque course.
- 1-3 Votre position de départ dépendra de votre classement à l'arrivée de la course précédente. Plus vous terminez près de la première place lors d'une course, plus loin vous vous trouverez dans la grille de départ de la suivante. Par exemple, si vous terminez 1^{er} de la première course, vous partirez 30^e dans la deuxième.
- 1-4 Un pilote qui termine une course se verra octroyer des points. La somme de ces points dépend de votre place sur la ligne d'arrivée. Sera déclaré vainqueur le pilote qui aura accumulé le plus de points au bout des six courses.

Classement:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Points:	100	93	87	81	76	71	66	62	58	54	50	47	44	41	38	35	33	31	29	27	25	23	22	21	20	19	18	17	16	15

RESULTS	
	SILVER ARROW 01'46"723
	THE SKULL 01'46"923
	SILVER ARROW 01'47"775
	JODY SAWYER 01'48"544
	BLOOD FALCON 01'49"167
	ANTONIO GUSTER 01'50"495

Résultats de la course

TOTAL RANKING	
	SILVER ARROW 93pts
	THE SKULL 87pts
	SILVER ARROW 81pts
	JODY SAWYER 76pts
	BLOOD FALCON 71pts
	ANTONIO GUSTER 66pts

Score total et classement

Les triangles rouges et bleus indiquent les changements au sein du classement général.

- 1-5 Quand six courses ont été courues, si deux pilotes ou plus se retrouvent ex æquo à la première place, celui qui est arrivé premier le plus souvent sera déclaré vainqueur. S'il y a un litige pour désigner le vainqueur, celui qui a le score total le plus élevé à l'issue des six courses remportera le titre.

2: Abandon

- 2-1 Si un engin ne peut plus courir, quitte la piste ou si son compteur d'énergie est noir, le pilote doit ABANDONNER. Son bolide est détruit par la Direction exécutive des circuits officiels.
- 2-2 Si le pilote choisit RETRY (recommencer la course) ou CHANGE SETTINGS (changement des réglages) pendant une course, cela est considéré comme un ABANDON et l'article 2-1 est applicable.

3: Utiliser les véhicules de réserve et faire un nouvel essai

- 3-1 Un pilote engagé dans une coupe aura le droit d'utiliser des véhicules de réserve. Un pilote ne pourra abandonner et recommencer la course en cours que s'il possède des véhicules de réserve.
- 3-2 En mode NOVICE, un pilote a le droit à cinq véhicules de réserve. Ce nombre est réduit à quatre en mode STANDARD et à trois en mode EXPERT. Un engin de plus sera accordé à un pilote à chaque fois qu'il force à l'abandon cinq bolides adversés.
- 3-3 Si un pilote abandonne et qu'il n'a pas de véhicule de réserve, la partie est terminée.

4: Interdictions

- 4-1 L'utilisation du turbo est prohibée pendant le premier tour de chaque course.
- 4-2 Si un pilote conduit dans le sens inverse de la course, la Direction exécutive des circuits officiels lui présentera un signal REVERSE (demi-tour). Le pilote devra alors changer de direction immédiatement.



5: Installations de piste

- 5-1 Les pilotes ont le droit de recharger leur compteur d'énergie dans les stands. L'énergie totale emmagasinée dépend du temps passé par les pilotes dans les stands.
- 5-2 Les installations suivantes sont nécessaires à la compétition. Il n'appartient pas aux concurrents de contester leur raison d'être.



Surface lisse

La vitesse est plus importante temporairement.



Piège

Votre engin est propulsé en l'air et votre compteur d'énergie diminue.



Plateau de saut

Votre engin saute en l'air.



Zone périlleuse

Votre engin est ralenti temporairement.

TIME ATTACK

Choisissez un engin et essayez de terminer une course en établissant un record. Si votre temps est suffisamment bas, vous pourrez courir contre le véhicule-fantôme des développeurs (STAFF GHOST).

CHOIX DE LA COURSE ET DU VEHICULE

Dans l'écran de sélection, choisissez TIME ATTACK, puis votre course et votre bolide.

RESULTATS

Vous obtenez les résultats d'une course dès que vous avez parcouru les trois tours. Appuyez sur le Bouton A pour consulter les cinq meilleurs temps. Si votre temps est supérieur à l'un de ceux figurant dans la liste, vous pouvez enregistrer vos initiales.

Tous les records sont sauvegardés dans la mémoire du jeu.



TEMPS AU TOUR

TEMPS TOTAL

VITESSE MAXIMALE



La vitesse de votre bolide subira les effets de l'altitude sur certains parcours. Ces différences ne sont pas prises en compte dans votre vitesse maximale cumulée.

MEILLEUR TEMPS

VEHICULE UTILISE

NOM DU JOUEUR



VITESSE MAXIMALE VEHICULE EN COURSE
MEILLEUR TOUR

FANTÔME

Si vous participez de nouveau à une course que vous venez de terminer, un véhicule fantôme apparaîtra.

Ce fantôme est un engin translucide qui retrace votre performance précédente. Mesurez-vous à lui et essayez d'améliorer votre temps. Une même course peut accueillir jusqu'à trois fantômes. Si vous changez de parcours, les fantômes disparaîtront.



Au moment de choisir une course, si vous sélectionnez WITHOUT GHOST, le fantôme ne sera pas activé.

- Si la course n'est pas terminée, ou s'il vous faut plus de trois minutes pour la terminer, le fantôme ne sera pas activé.
- Vous pouvez améliorer les performances du fantôme même si trois fantômes apparaissent sur un parcours.

SAUVEGARDER UN FANTÔME

Les performances du véhicule fantôme seront effacées si vous arrêtez votre console sans sauvegarder. Pour sauvegarder, sélectionnez GHOST SAVE. Alors que trois fantômes peuvent participer à une même course, vous ne pouvez en sauvegarder qu'un seul.

Quand un fantôme est sauvegardé, le parcours et le temps sont indiqués. Pour réécrire sur des données sauvegardées, sélectionnez GHOST SAVE. Vous devez indiquer si vous souhaitez remplacer la sauvegarde précédente. Répondez YES (Oui) et appuyez sur le Bouton A.



- Quand il y a deux fantômes ou plus sur une même course, le plus rapide sera le nouveau fantôme.
- Soyez prudent quand vous effacez d'anciens fantômes. Vous pourriez détruire l'une de vos meilleures performances !

ECRAN DES PERFORMANCES/SUPPRESSION DES RESULTATS EN TIME ATTACK

Sélectionnez RECORDS dans TIME ATTACK pour consulter les meilleurs temps de chaque course. C'est là que vous pouvez effacer une course ou les performances d'un fantôme (pour effacer toutes les données, allez sous OPTIONS).



Actionnez le stick multidirectionnel vers la GAUCHE ou la DROITE pour consulter les meilleurs temps des autres courses.



Une course incluant un fantôme sauvegardé porte ce signe.

← MUTE CITY →	
1	00'24"007 PAL
2	01'20"481 DHY
3	01'24"590 REX
4
5

← SILENCE →	
1	01'12"045 JIM
2	01'12"063 SAM
3	01'12"073 OLM
4
5

← SAND OCEAN →	
1	01'15"850 GAZ
2	01'15"972 GAZ
3	01'15"886 GAZ
4	01'17"127 GAZ
5	01'17"795 GAZ

Les réglages moteur sont indiqués également.



Appuyez sur le Bouton A pour accéder au menu. Pour effacer les temps d'un parcours, sélectionnez CLEAR RECORD. Sélectionnez GHOST CLEAR pour effacer les performances des fantômes sur ce parcours. Confirmez vos choix en appuyant sur le Bouton A.

DEATH RACE

En mode DEATH RACE, votre but est d'éliminer 29 bolides avant qu'ils ne vous éliminent! Poussez-les hors de la piste, provoquez des carambolages, faites ce qu'il faut pour gagner!

- Il n'y a qu'un parcours et pas de niveau de difficulté.
- Les meilleurs temps seront sauvegardés dans la mémoire du jeu.
- Il n'y a aucune limite au nombre de tours et le turbo peut être utilisé immédiatement.

VEHICULES ADVERSES ENCORE EN COURSE

Quand le nombre de véhicules adverses atteint zéro, la partie est terminée.



MEILLEUR TEMPS

Vous obtenez une étoile pour chaque véhicule détruit. Vous n'obtenez rien si un engin adverse va s'écraser contre un autre.

ASTUCES POUR OBTENIR UN SCORE ELEVE

- ★ Attaquez les groupes de bolides adverses. De cette manière, vous pouvez en détruire plusieurs d'un seul coup.
- ★ Les engins les plus rapides peuvent détruire les autres plus facilement.
- ★ Piloter un véhicule plus lourd et plus résistant représente un avantage.
- ★ Regardez souvent derrière vous!



VS BATTLE

En mode VS BATTLE, deux à quatre joueurs peuvent s'affronter simultanément. Prenez quand même soin d'avoir suffisamment de manettes... Les choix de la course et des véhicules se déroulent comme pour les autres modes.

REGLAGES DES OPTIONS

Avant de commencer une partie VS BATTLE, assurez-vous du réglage de vos options. Dans OPTIONS, faites les modifications nécessaires avec le stick multidirectionnel.



VS COMPUTER (2 OU 3 JOUEURS)

Sélectionnez WITH ; quatre véhicules participeront à tous les modes multijoueurs. (Les véhicules non utilisés par les joueurs seront dirigés par l'ordinateur.)

VS SLOT

Sélectionnez WITH et, si vous abandonnez, vous laisserez votre futur dans les mains du hasard...

VS HANDICAP

Réglez le handicap des autres joueurs pour rendre la partie plus intéressante!

SOUND MODE

Choisissez entre les fonctions STEREO ou MONAURAL.

ALL DATA CLEAR

Effacez toutes les données sauvegardées.

EXIT

Revenez à l'écran de sélection

L'ECRAN EN VS BATTLE

Le classement du pilote est indiqué dans le coin inférieur gauche de l'écran de chacun des joueurs. Dans une partie à trois ou quatre joueurs, appuyez sur le Bouton **E** pour passer de l'indicateur de tour au radar de course.



2J VS



3J VS



4J VS

CLASSEMENT

Comme en Grand Prix, les courses se déroulent sur trois tours. Si un ou deux pilotes abandonnent, celui qui a renoncé le premier sera classé dernier.

POINTS

Quand la course est terminée, des points sont accordés en fonction du classement. La distribution des points dépend du nombre de véhicules engagés dans la course.

	2 véhicules	3 véhicules	4 véhicules
1 ^{re} place	5 points	5 points	5 points
2 ^e place	0 point	3 points	3 points
3 ^e place		0 point	1 point
4 ^e place			0 point

VS RESULTS

1st Player 1 5^{pts.} +0
 2nd Player 2 3^{pts.} +0
 3rd Player 3 1^{pts.} +0
 4th Player 4 0^{pts.} +0

CLASSEMENT
TOTAL

NOMBRE DE
VICTOIRES

TOTAL DES
POINTS

- Si vous sélectionnez WITH en VS Computer (pour 2 ou 3 joueurs) dans les OPTIONS, les engins contrôlés par l'ordinateur obtiendront des points.
- Si vous quittez le mode VS sans éteindre la console, vous retrouverez votre total des points quand vous reviendrez et relancerez une partie en mode VS.

SLOT GAME

Dans l'écran OPTIONS, sélectionnez WITH. Si vous abandonnez avant les autres joueurs, un jeu de hasard vous sera proposé. Appuyez sur le Bouton B pour lancer les rouleaux et sur le Bouton A pour les arrêter. Si vous obtenez trois images identiques, vous pouvez faire perdre au véhicule de l'un de vos adversaires la moitié de son énergie (tout dépend du groupe d'images que vous tirez).



Si trois "X" apparaissent, l'engin de tête perdra la totalité de son énergie.

HANDICAP

La modification de l'option HANDICAP (dans l'écran OPTIONS) offre un avantage au véhicule le plus lent.

- | | |
|----|---|
| +1 | Le turbo ne consomme plus autant d'énergie. |
| +2 | Le turbo consomme encore moins d'énergie. |

