

Athena

<http://www.emulation64.fr>

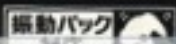


NUS-NYKJ-JPN

Traduit en Français par BFrancois

夜光虫 II
殺人航路

取扱説明書



Emulation64.fr

TABLE DES MATIERES

AVANT DE JOUER	3
HISTOIRE	4
PRESENTATION DU JEU	5
COMMANDES	6
<i>Lors de la Saisie du Nom du Protagoniste</i>	6
<i>Dans les Menus</i>	6
<i>Pendant l'Aventure</i>	7
COMMENCER A JOUER	8
<i>Menu Principal</i>	8
<i>Menu Fichier</i>	8
<i>Saisie du Nom</i>	10
<i>Sauvegarder</i>	10
<i>Menu Options</i>	11
PRESENTATION DES PERSONNAGES	12

夜光虫 II

殺人航路

AVANT DE JOUER

Le Stick Analogique

La manette Nintendo 64 a un stick qui utilise un système analogique qui lit les angles et la direction de ses mouvements.

Cela permet un contrôle plus précis qui n'est pas possible avec la croix directionnelle.

Lorsque vous allumez la console, ne touchez pas au stick analogique et laissez-le dans sa position neutre.



Si vous orientez le stick analogique vers une direction lorsque vous allumez la console, cette position sera considérée comme neutre. Cela causera des problèmes de direction dans le jeu.

Pour réinitialiser la position neutre du stick analogique une fois le jeu lancé, appuyez sur le bouton Start tout en maintenant les boutons L et R enfoncés.



Le stick analogique est un instrument de précision, faites en sorte de ne pas y renverser de liquide ou d'y placer des objets étrangers.

Tenir la Manette

En tenant la Manette comme sur le schémas, Vous pourrez utiliser facilement le Stick Analogique avec votre pouce gauche.

Votre pouce droit pourra accéder sans problème aux boutons A, B et C.

Utiliser l'index de votre main gauche pour appuyer sur le bouton Z situé sous la manette.

Utiliser l'index de votre main droite pour appuyer sur le bouton R.



Il est recommandé d'utiliser cette position pour jouer au jeu Emulation64.fr

HISTOIRE

Le protagoniste Fuwa Takashi (le joueur) est un lycéen en première année.

Il accompagne son amie d'enfance et camarade de classe, Hayami Arisa, à bord du voyage inaugural du paquebot de luxe "Dynasty".

Cependant, au plus fort de la fête à bord, le Dynasty est victime d'une mystérieuse explosion.

Ils échappent à la catastrophe dans un canot de sauvetage, mais celui-ci s'éloigne des autres et dérive.

Bientôt, dans l'obscurité d'un épais brouillard, le paquebot de croisière "Pandora" apparaît soudainement, peuvent-ils s'y réfugier... ?

PRESENTATION DU JEU

Le jeu vous propose une aventure textuelle multi-scénario unique. Vous, le joueur, contrôlez le protagoniste, Fuwa Takashi, et lisez cette histoire.

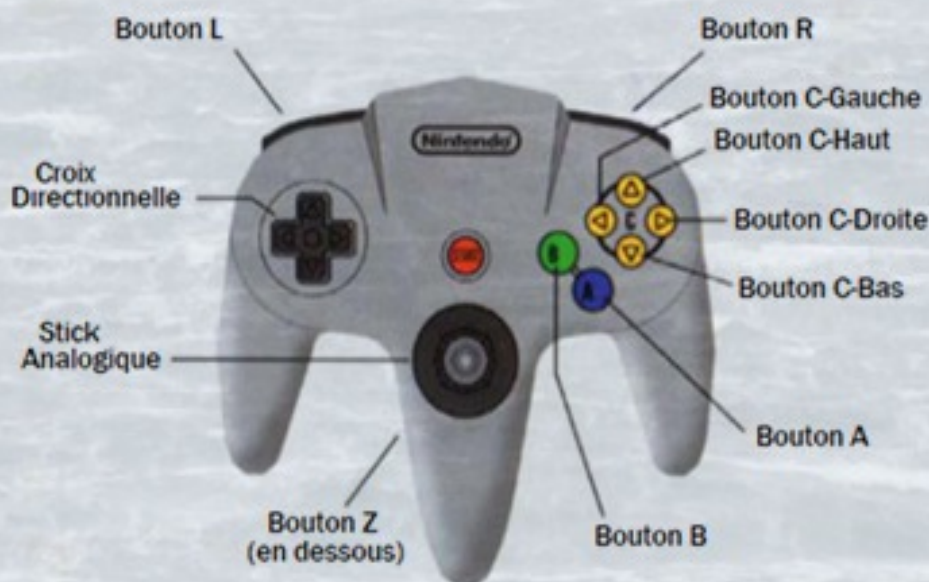
Au cours de l'histoire, des choix apparaîtront parfois vous demandant "Que doit faire le protagoniste maintenant?".

À ce moment-là, vous pouvez choisir ce que le protagoniste fera. Le protagoniste agira selon vos choix et vous verrez divers développements dans l'histoire.

Lors de votre première lecture, vous ne verrez peut-être que deux choix, mais lorsque vous rejouerez sur le même Fichier de sauvegarde, le nombre de choix dans certaines scènes augmentera. Aussi de nouvelles scènes surprenantes apparaîtront.

Étant donné que les différents choix de chaque partie accueilleront différentes histoires et différentes fins, la caractéristique unique de ce jeu est décrite comme "une aventure textuelle multi-scénario".

COMMANDES



Lors de la Saisie du Nom du Protagoniste

- Croix Directionnelle : Déplacer le curseur
- Stick Analogique : Déplacer le curseur
- Bouton R : Supprimer un caractère
- Bouton L : Avancer d'un caractère
- Bouton A : Confirmer
- Bouton B : Supprimer un caractère
- Bouton Z : Confirmer
- Boutons C : Changer type de caractères à utiliser

Dans les Menus

- Croix Directionnelle : Déplacer le curseur
- Stick Analogique : Déplacer le curseur
- Bouton R : Non utilisé
- Bouton L : Non utilisé
- Bouton A : Confirmer
- Bouton B : Annuler / Retour en arrière
- Bouton Z : Confirmer
- Boutons C : Déplacer le curseur

COMMANDES

Pendant l'Aventure

- Croix Directionnelle (Haut) : Texte suivant
- Croix Directionnelle (Bas) : Texte précédent
- Croix Directionnelle (Gauche/Droite) : Sélection choix
- Stick Analogique (Haut) : Texte suivant
- Stick Analogique (Bas) : Texte précédent
- Stick Analogique (Gauche/Droite) : Sélection choix
- Bouton Start : Affiche le menu système
- Bouton R : Affiche le texte en surbrillance
- Bouton L : Affiche l'arrière plan
- Bouton Z : Texte suivant / Confirmer choix
- Bouton A : Texte suivant / Confirmer choix
- Bouton B : Annuler / Retour en arrière
- Bouton C-Haut : Texte suivant
- Bouton C-Bas : Texte précédent
- Bouton C-Gauche : Sélection choix
- Bouton C-Droite : Sélection choix

COMMENCER A JOUER

Vérifier que votre console Nintendo 64 est éteinte.
Insérer ensuite la cartouche du jeu dans la Console.
Appuyer fermement sur la cartouche du jeu pour vérifier qu'elle est bien en place.
Enfin, allumer la console en faisant attention de ne pas toucher au Stick Analogique de la Manette.

Menu Principal

Au Menu Principal, sélectionner "Démarrer le Jeu" pour commencer à jouer.
Pour modifier les paramètres du Jeu, sélectionner "Options".



Menu Fichier

Vous pouvez enregistrer vos parties dans 3 Fichiers de sauvegarde.

- Vous jouez pour la première fois :

Pour votre première lecture, vous devez utiliser un Fichier inutilisé (未使用).
L'écran de modification du nom du personnage s'affiche ensuite.

- Reprendre le jeu là ou vous vous étiez arrêté :

Si vous souhaitez continuer une partie précédemment sauvegardée, veuillez sélectionner le bon Fichier de sauvegarde puis choisir une des options suivantes :

Continuer (つづきから) : Reprendre la à la page où vous aviez enregistré.

Reprendre depuis le début (はじめから) : Pour commencer l'histoire depuis le début.



COMMENCER A JOUER

Changer nom (主人公の名前を変更) :
Changer le nom du protagoniste.

● Effacer des Fichiers de sauvegarde :

1) Sélectionnez le Fichier que vous souhaitez effacer puis choisir "Effacer le Fichier" (ファイルの消去).

2) Un message de confirmation s'affichera, sélectionnez "Oui" pour valider.

● Copier un Fichier :

1) Sélectionnez le Fichier que vous souhaitez copier (pour faire une copie de sauvegarde) puis choisir "Copier le Fichier" (ファイルのコピー).

2) Un message de confirmation s'affichera, sélectionnez "Oui" pour valider.



COMMENCER A JOUER

Saisie du Nom

Le prénom et le nom du protagoniste peuvent être modifiés sur cet écran.

Les Boutons C permettent de changer de type de caractères (kanji, hiragana, katakana et numériques).

Sélectionnez le caractère que vous souhaitez saisir avec le curseur puis appuyez sur le Bouton A.

En cas d'erreur, appuyez sur le Bouton B ou le Bouton R pour effacer un caractère.

Lorsque vous avez terminé la saisie, appuyez sur le Bouton Start pour valider le nom saisi.



Sauvegarder

• Sauvegarder pendant l'histoire :

Pour sauvegarder le jeu pendant qu'il est en cours, appuyez sur le Bouton Start pour afficher le Menu Système, puis sélectionner "Sauvegarder" (セーブ).

Choisissez ensuite un Fichier de sauvegarde. Lorsque le message "Enregistrement terminé" s'affiche, le jeu est sauvegardé.

Vous pouvez ensuite éteindre la console si vous souhaitez arrêter de jouer.

• Sauvegarder après des fins :

Lorsque l'histoire que vous êtes en train de lire se termine, un écran vous invitant à enregistrer apparaîtra.

Attention, si vous ne sauvegardez pas ici, l'histoire se terminera et le jeu continuera jusqu'à l'histoire suivante.

Sélectionner ensuite le Fichier de sauvegarde dans lequel vous souhaitez enregistrer.



COMMENCER A JOUER

Lorsque le message "Enregistrement terminé" s'affiche, le jeu est sauvegardé.

Vous pouvez éteindre la console si vous souhaitez arrêter de jouer. Pour revenir au Menu Principal, appuyez sur le Bouton Start.

Menu Options

Le Menu Options peut être lancé depuis le Menu Principal, ou pendant le Jeu si vous appuyez sur le Bouton Start.

Dans le Menu Options, vous pouvez modifier plusieurs paramètres tels que la vitesse de défilement du texte, le mode d'affichage ou des paramètres audio.



Appuyez sur le Bouton A pour sélectionner les paramètres à modifier :

- **Vitesse du texte (文章速度) :**
Normal, Rapide ou Lent.
- **Mode Cinéma (シネスコ) :**
Activé, ou Désactivé.
- **Son (サウンド) :**
Stéréo, ou Mono.

PRESENTATION DES PERSONNAGES

- **Fuwa Takashi :**

Un garçon de 16 ans.

Le protagoniste de cette histoire.

Un élève en première année du Lycée de Seinan.

Ses passe-temps sont le modélisme et la conversation en ligne.

Si vous deviez le décrire, il est du genre cultivé.

Il a été invité à bord du navire de croisière de luxe "Dynasty" par son amie d'enfance, Hayami Arisa.

Sa mère est morte quand il était petit et il vit maintenant avec son père.

- **Adelina Hertford :**

Une jeune fille de 17 ans.

Son surnom est Rina.

C'est une belle jeune fille, aux cheveux dorés et aux yeux bleus.

Elle a des problèmes de coeur et porte toujours des nitrates avec elle.

Elle porte des vêtements démodés.

Son passe-temps est de parler sur Internet.

Elle est la fiancée de Kusakabe Takumi.

- **Kawai Tamaki :**

Une femme médecin de 27 ans qui travaille à l'hôpital de Fujisawa.

C'est une femme qui a fière allure dans une jupe moulante mi-longue.

- **Soejima Taizo :**

Un homme de cinquante ans.

Le président du chantier naval où le Dynasty a été construit.

Un homme timide et en sueur.

Il ne fait pas le poids face à son partenaire commercial et fils Kusakabe Takumi.

- **Hayami Kenji :**

Un garçon de dix ans.

Le neveu d'Arisa.

Il est effronté, mais vif d'esprit.

- **Osaragi Yasujiro :**

Un homme de 60 ans.

Il est ingénieur sur le Pandora.

Son surnom est Daibutsu (Bouddha Géant, à cause du kanji dans son nom).

Il paraît qu'il aime l'alcool.

PRESENTATION DES PERSONNAGES

- **Hayami Arisa :**

Une fille de 16 ans.

L'amie du protagoniste.

Une élève en première année du Lycée de Seinan.

C'est une fille sportive aux cheveux courts, et ses passe-temps sont le bodyboard et le roller.

Elle vit avec son grand-père, Hayami Kunihisa.

- **Misaki Yohei :**

Un homme de 25 ans.

Officier de navigation, troisième classe, à bord du Dynasty.

- **Kusakabe Takumi :**

Un homme de 32 ans.

Le propriétaire du Dynasty et le fils d'une famille distinguée.

Il a conscience de son statut d'élite et est une personne égocentrique et imperturbable.

- **Onizuka Yasuo :**

Un homme de 37 ans.

Il est journaliste pour le Tozai Shinbun.

Il essaie d'arrêter de fumer, mais il trouve cela difficile, alors il garde une cigarette à la bouche.

Suite à un incident, il surveille Kusakabe Takumi.

- **Hayami Kunihisa :**

Un homme de 70 ans.

Il est le grand-père d'Arisa.

Expert en électronique, cheveux gris et barbe grise, il semble être un chercheur très maigre.

Il a conçu la salle informatique à bord du Dynasty.

- **Le Capitaine ?**

Nom inconnu.

Un homme entre 45 et 50 ans ?

Un homme qui se trouvait dans la salle du capitaine du Pandore.