

Blast Corps

NUS-P-NBCE-NEU4

MODE D'EMPLOI
LIBRETTO DI ISTRUZIONI
MANUAL DE INSTRUCCIONES
HANDLEIDING



BLAST
CORPS™

NINTENDO.64



Emulation64.fr

NINTENDO.64



SOMMAIRE

Histoire	5
Véhicules	6
Ecrans de jeu	15
Options de parcours	16
Cartouche de sauvegarde	17



La société Blast Corps excelle dans un domaine: la destruction. La contribution des engins Blast Corps permet aux villes de lutter contre la vétusté des bâtiments, et ceci d'un bord à l'autre du pays.

Loin des cruautés de la guerre, tout commença au département de développement des véhicules poids lourd, à la base militaire de Rafters.

Faisant preuve d'un excellent jugement, et non contents du sort que l'on réservait à leurs machines, les membres de l'équipe – Amber, Clark, Wesley et Spike – décidèrent de fuir Rafters. Et ainsi naquit Blast Corps il y a cinq ans. Mais aujourd'hui, le monde est au bord d'une crise de type nucléaire...

Deux missiles armés sont en route vers un site de détonation de sécurité. Malheureusement, le camion les transportant a été gravement endommagé et emprunte automatiquement la route la plus directe. Ainsi, poussés par la menace d'une catastrophe, les membres de la Blast Corps se doivent de nettoyer le passage devant un camion fou qui pourrait bien exploser à la moindre secousse.

C'est à vous donc d'éviter le massacre: rassemblez une équipe de scientifiques hors du commun et sauvez la planète!

RAMDOZER

- Bouton A: Avancer
- Bouton B: Reculer
- Bouton Z: Sortir du véhicule
- Bouton C⬆: Zoom avant
- Bouton C⬇: Zoom arrière
- Bouton C⬅: Tourner la caméra à gauche
- Bouton C➡: Tourner la caméra à droite
- Boutons L/R: Klaxon
- Stick: Orienter le véhicule à droite / gauche
- + Manette: Orienter le véhicule à droite / gauche
- Start: Pause / menu options



BACKLASH

- Bouton A: Avancer
- Bouton B: Reculer
- Bouton Z: Sortir du véhicule
- Bouton C \blacktriangledown : Zoom avant
- Bouton C \blacktriangleleft : Zoom arrière
- Bouton C \blacktriangleleft : Tourner la caméra à gauche
- Bouton C \blacktriangleright : Tourner la caméra à droite
- Boutons L/R: Faire un dérapage pendant un virage
- Stick: Orienter le véhicule à droite / gauche
- + Manette: Orienter le véhicule à droite / gauche
- Start: Pause / menu options



SKYFALL

- Bouton A: Avancer
- Bouton B: Reculer
- Bouton Z: Sortir du véhicule
- Bouton C \blacktriangledown : Zoom avant
- Bouton C \blacktriangleleft : Zoom arrière
- Bouton C \blacktriangleleft : Tourner la caméra à gauche
- Bouton C \blacktriangleright : Tourner la caméra à droite
- Boutons L/R: Turbo
- Stick: Orienter le véhicule à droite / gauche
- + Manette: Orienter le véhicule à droite / gauche
- Start: Pause / menu options

THUNDERFIST

- Bouton A: Faire un saut périlleux pendant une course
- Bouton B: Faire un saut périlleux pendant une course
- Bouton Z: Sortir du véhicule
- Bouton C↗: Zoom avant
- Bouton C↖: Zoom arrière
- Bouton C←: Tourner la caméra à gauche
- Bouton C→: Tourner la caméra à droite
- Boutons L/R: Même fonction que le bouton A
- Stick: Déplacer le véhicule
- + Manette: Aucune fonction
- Start: Pause / menu options



CYCLONE SUIT

- Bouton A: Avancer
- Bouton B: Reculer
- Bouton Z: Sortir du véhicule
- Bouton C↗: Zoom avant
- Bouton C↖: Zoom arrière
- Bouton C←: Tourner la caméra à gauche
- Bouton C→: Tourner la caméra à droite
- Boutons L/R: Faire une culbute pendant une course
- Stick: Déplacer le véhicule
- + Manette: Aucune fonction
- Start: Pause / menu options

J-BOMB

- Bouton A: Actionner les réacteurs
- Bouton B: Piétiner
- Bouton Z: Sortir du véhicule
- Bouton C↗: Zoom avant
- Bouton C↖: Zoom arrière
- Bouton C←: Tourner la caméra à gauche
- Bouton C→: Tourner la caméra à droite
- Boutons L/R: Actionner les réacteurs
- Stick: Déplacer le véhicule
- + Manette: Aucune fonction
- Start: Pause / menu options



BALLISTA

- Bouton A: Avancer
- Bouton B: Reculer
- Bouton Z: Sortir du véhicule
- Bouton C \blacklozenge : Zoom avant
- Bouton C \blacklozenge : Zoom arrière
- Bouton C \blacktriangleleft : Tourner la caméra vers la gauche
- Bouton C \blacktriangleright : Tourner la caméra vers la droite
- Boutons L/R: Missiles
- Stick: Déplacer le véhicule
- + Manette: Haut / Bas: vue panoramique
Droite / Gauche: orienter le véhicule
- Start: Pause / menu options

**SIDESWIPE**

- Bouton A: Avancer
- Bouton B: Reculer
- Bouton Z: Sortir du véhicule
- Bouton C \blacklozenge : Zoom avant
- Bouton C \blacklozenge : Zoom arrière
- Bouton C \blacktriangleleft : Tourner la caméra à gauche
- Bouton C \blacktriangleright : Tourner la caméra à droite
- Boutons L/R: Actionner les béliers
- Stick: Orienter le véhicule
- + Manette: Orienter le véhicule
- Start: Pause / menu options





RACECARS & VAN

- Bouton A: Avancer
- Bouton B: Reculer
- Bouton Z: Sortir du véhicule
- Bouton C⬆: Zoom avant
- Bouton C⬇: Zoom arrière
- Bouton C⬅: Tourner la caméra à gauche
- Bouton C➡: Tourner la caméra à droite
- Boutons L/R: Klaxon
- Stick: Déplacer le véhicule
- + Manette: Haut / Bas: vue panoramique
Droite / Gauche: orienter le véhicule
- Start: Pause / menu options





POLICE CAR

- Bouton A: Avancer
- Bouton B: Reculer
- Bouton Z: Sortir du véhicule
- Bouton C⬆: Zoom avant
- Bouton C⬇: Zoom arrière
- Bouton C⬅: Tourner la caméra à gauche
- Bouton C➡: Tourner la caméra à droite
- Boutons L/R: Actionner la sirène
- Stick: Orienter le véhicule
- + Manette: Orienter le véhicule
- Start: Pause / menu options



TRAIN

- Bouton A: Avancer
- Bouton B: Reculer
- Bouton Z: Sortir du véhicule
- Bouton C ↑: Zoom avant
- Bouton C ↓: Zoom arrière
- Bouton C ←: Tourner la caméra à gauche
- Bouton C →: Tourner la caméra à droite
- Boutons L/R: Actionner le sifflet
- Stick: Aucune fonction
- + Manette: Aucune fonction
- Start: Pause / menu options





PLATFORM CRANE

- Bouton A: Avancer la plate-forme
- Bouton B: Reculer la plate-forme
- Bouton Z: Sortir de la grue
- Bouton C \blacktriangledown : Zoom avant
- Bouton C \blacktriangle : Zoom arrière
- Bouton C \blacktriangleleft : Tourner la caméra à gauche
- Bouton C \blacktriangleright : Tourner la caméra à droite
- Boutons L/R: Lever / baisser la plate-forme
- Stick: Orienter la grue
- + Manette: Orienter la grue
- Start: Pause / menu options



ECRAN DE LA CARTE

- Les cercles verts signifient que vous n'avez pas encore tout trouvé.
- Les cercles rouges signifient que vous avez tout trouvé.
- Les véhicules disponibles sont affichés à l'écran.
- Les petits cercles sont des niveaux bonus ou des aires d'entraînement.
- Les gros cercles représentent des niveaux importants où figurent vos médailles.



ECRAN D'INFORMATION

- Nombre et pourcentage de bâtiments détruits.
- Nombre et pourcentage de survivants sauvés.
- Estimation en dollars des dégâts.
- Nombre et pourcentage de RDU trouvés.
- Médaille pour avoir nettoyé le passage.
- Médaille pour avoir détruit ou trouvé des objets.
- Nombre de points de communication activés.
- Nom, grade et nombre des médailles.

ECRAN DES STATISTIQUES

- Nombre et pourcentage de bâtiments détruits.
- Nombre et pourcentage de survivants sauvés.
- Estimation en dollars des dégâts.
- Nombre et pourcentage de RDU trouvés.
- Temps écoulé dans le niveau.



OPTIONS DE PARCOURS

• RDU

Les RDU sont des anti-radiations qui se déclenchent si vous traversez leur rayon d'action. Utilisez-les comme point de repère!

• SURVIVANTS

Des survivants s'enfuient lorsque leur immeuble sera détruit. L'hélicoptère des Blast Corps viendra alors les sauver.

• POINTS DE COMMUNICATION

Les points de communication vous permettent de contacter le quartier général. Une fois activés, vous aurez accès à de nouveaux niveaux sur la carte.

• CAMION DES BLAST CORPS

Le semi-remorque se trouvant à la fin du niveau vous permet de sortir du stage une fois le parcours nettoyé.

• TNT

Les caisses de TNT peuvent être poussées par le Ramdozer. Attention, elles exploseront après quelques secondes.

GRADE ET PROMOTION

Vous recevrez un certain nombre de promotions en fonction du nombre et du type de médailles que vous recevrez (or, argent ou bronze). Une médaille d'or vous rapportera 3 points de grade, l'argent 2, et le bronze 1 point. Pour avoir une médaille d'or vous devrez nettoyer tout le niveau, sauver les survivants et enclencher tous les RDU. Les médailles récupérées en mode entraînement ne vous serviront pas à gagner un nouveau grade.

Lorsque vous aurez gagné 12 points de grade, vous recevrez une promotion Blast Corps. Il existe 31 grades Blast Corps différents.

SAUVEGARDER ET CHARGER

Si vous jouez à Blast Corps sans posséder de cartouche de sauvegarde, toutes les données seront enregistrées automatiquement. Pour effacer une donnée, maintenez le bouton Start lors de la mise sous tension de la console.

CARTOUCHE DE SAUVEGARDE

La cartouche de sauvegarde Nintendo[®] est une unité de mémoire portable vous permettant d'enregistrer votre progression dans le jeu, votre configuration des boutons et des personnages, etc... Vous pourrez ensuite charger ces informations dans n'importe quelle console de jeu Nintendo[®].

SAUVEGARDER UNE INFORMATION

En utilisant une cartouche de sauvegarde avec le jeu Blast Corps, vous pouvez enregistrer jusqu'à quatre parties différentes. Assurez-vous que la cartouche de sauvegarde est correctement insérée dans votre manette lors de la mise sous tension de la console. Un écran de sélection apparaîtra, affichant quatre fichiers vides. Choisissez un fichier à l'aide de la manette ou du Stick multidirectionnel, appuyez sur Start et entrez votre nom. Appuyez ensuite sur Start pour confirmer puis commencez une nouvelle partie.

CHARGER UNE INFORMATION

Sélectionnez le fichier que vous désirez charger puis appuyez sur Start. Après avoir confirmé votre choix, commencez à jouer.



ECRAN DES SAUVEGARDES

Vous pouvez avoir accès à l'écran des sauvegardes en maintenant Start lors de la mise sous tension de la console.

Cet écran vous permet d'effacer ou de créer de nouveaux fichiers dans votre cartouche de sauvegarde.

ATTENTION: BLAST CORPS UTILISE 56 PAGES D'INFORMATION SUR VOTRE CARTOUCHE DE SAUVEGARDE, 14 PAR FICHER.