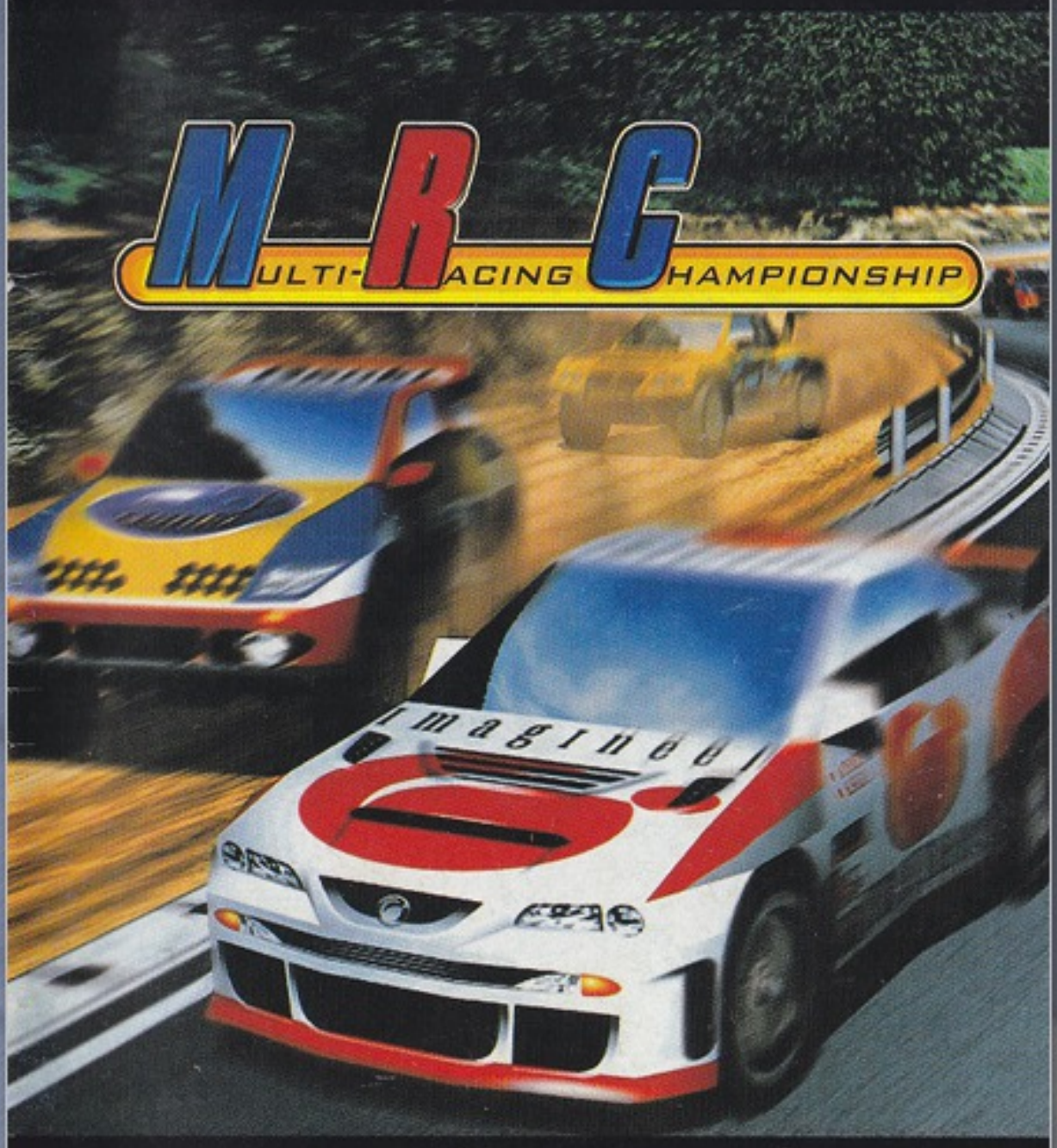
MRC - Multi Racing Championship

NUS-NMRP-EUR

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



INSTRUCTION BOOKLET

ocean

imagineer

NINTENDO 64

Emulation64.fr

EMULATION64.FR
NINTENDO 64

MRC
MULTI RACING CHAMPIONSHIP

Table des matières

La Manette Nintendo 64 18
Prise en main de la manette Nintendo 64 19
Branchement de la manette Nintendo 64 19
Bienvenue à multi Racing Championship! 20
Configuration des commandes 20
Illustration de la manette N64 21
Visualisation de l'écran 22
Menu Pause 23
Lancement d'un jeu 23
Mode championnat 24
Réglementation MRC 24
Mode contre la montre 24
Mode training 25
Mode rival 25
Mode multi-course 26
Circuit miroir 26
Menu principal 26
Départ 26
Machine 27
Paramétrage des catégories 27
Circuit 29
Paramétrage des routes barrées 29
Records 29
Options 30
Manette 30
Configuration du son 30
Configuration du jeu 30
Sauvegarder 31
Charger 31
Avertissement sur l'epilepsie 32

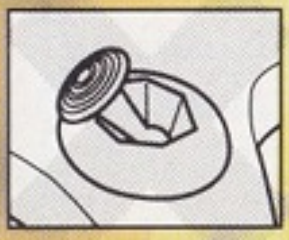
Emulation64.fr
EMULATION64.FR
NINTENDO 64

MULTI-RACING CHAMPIONSHIP

La manette Nintendo 64

La manette Nintendo 64 contient un manche de contrôle (stick) qui utilise un système analogue pour lire ses angles et directions de mouvement. Ce système permet un contrôle beaucoup plus fin qu'avec la manette conventionnelle.

Lorsque vous allumez la console, ne déplacez pas le manche de contrôle de sa position centrale (point mort).



Si le manche de contrôle se trouve de biais lorsque l'on allume la console, cette position est calibrée comme point mort; par la suite, tous les jeux qui utiliseront le manche fonctionnement irrégulièrement.

Pour réinitialiser le point mort une fois le jeu lancé, lâchez le manche de contrôle de façon à ce qu'il reprenne sa position centrale (comme illustré à gauche), puis appuyez sur Start, tout en maintenant les touches L et R enfoncées.

Le manche de contrôle est un instrument précieux, veillez à ne pas verser de liquide ni placer d'objets dessus.

Emulation64.fr

EMULATION64.FR

NINTENDO 64

MRC
MULTI RACING CHAMPIONSHIP

Pris en main de la manette Nintendo 64

Lorsque vous jouez à Multi Racing Championship, nous vous recommandons d'adopter les positions de main illustrées à gauche.

En tenant la manette ainsi, vous êtes à même de déplacer librement le manche de contrôle avec votre pouce gauche. Votre pouce droit a facilement accès aux touches A, B ou C. Votre index gauche vous permet d'utiliser la touche Z à l'arrière de la manette, tandis que votre index droit peut appuyer sur la touche R située au-dessus.

Branchement de la manette Nintendo 64

Pour jouer dans n'importe lequel des modes un joueur, vous pouvez raccorder une manette à n'importe laquelle des prises pour manettes situées sur le panneau avant de la console. Pour les parties à deux joueurs, il vous suffit de raccorder une deuxième manette à n'importe quelle autre prise. Notez que vous devez disposer de deux manettes pour pouvoir jouer en mode deux joueurs. Le joueur N°1 sera celui qui utilisera la manette branchée à la prise du plus petit numéro. Pour modifier les branchements en cours de jeu, éteignez la console, effectuer vos changements, puis rallumez l'appareil pour continuer la partie.

Emulation64.fr

MULTI RACING CHAMPIONSHIP

Bienvenue à Multi Racing Championship!

Installez-vous, accrochez votre ceinture et préparez-vous au plus extrême de tous les challenges automobiles du monde. Foncez à travers les terrains les plus hostiles et affrontez des éléments déchaînés pour vous faire une place au soleil parmi le gratin des pilotes d'élite. MCR vous donne le choix entre trois circuits de compétition et huit véhicules tous-terrains totalement personnalisables en fonction de votre technique de conduite. Foncez à toute allure, prenez tous les risques et ne vous arrêtez pas avant de voir le drapeau à damier. Appuyez sur le champignon et faites vos preuves avec Multi Racing Championship!

Configuration des commandes

Le menu des options de jeu permet de modifier facilement les paramètres du jeu. La configuration par défaut est la suivante:

Manche de contrôle: volant; sert à se déplacer dans les menus, etc.
Touche A: accélérateur; sert à modifier les paramètres dans les menus, etc.
Touche B: Frein; sert à annuler les menus, etc.
Unité touches C: modifie le point de vue durant la course
Touche R: passage de vitesse vers le haut (transmission manuelle)
Touche Z: rétrograder (transmission manuelle)
Touche Start: Pause; paramétrage des menus

Emulation64.fr
EMULATION64.FR
NINTENDO64

MRC
MULTI RACING CHAMPIONSHIP

The N64 Controller

Arrièr de la manette

EMULATION64.FR
Emulation64.fr
NINTENDO 64

MULTI RACING CHAMPIONSHIP

Visualisation de l'écran

Le point de vue du joueur pendant la course peut être réglé sur "vue pilote" (driver's view) ou "vue arrière" (behind view). L'unité de touches C permet également de modifier le point de vue. La vue "arrière" inclut les vues standard et zoom arrière depuis l'arrière de la voiture. Si la perspective de la vue "arrière" standard correspond à une position située juste derrière la voiture, la vue "zoom arrière" se situe plus loin derrière le véhicule et permet de visualiser le paysage alentour.

Position ("Position") : position actuelle

Rétroviseur ("Back mirror"): affiché uniquement dans la vue pilote.

Chrono ("Time"): délai imparti - si vous ne parvenez pas aux différents points de repère et la ligne d'arrivée avant que le compteur n'atteigne 0, votre pilote sera éliminé.

Temps par tour ("Lap time"): résultat pour chaque tour

Total: temps total

Compte-tours ("Tachometre"): régime moteur

Vitesse ("Speed"): vitesse actuelle (km/h)

Boîte ("Shift"): Position de vitesse actuelle

Record: le meilleur temps enregistré

Emulation64.fr
EMULATION64.FR
NINTENDO64

EMULATION64.FR

Le menu pause

Il est possible d'interrompre la partie en cours de jeu en appuyant sur la touche Start. Le joueur peut faire défiler le menu qui s'affiche alors à l'écran en déplaçant le manche de contrôle vers le haut ou vers le bas. Les sélections s'effectuent en appuyant soit sur la touche A, soit sur la touche Start.

"Quitter": Annule la pause et relance la partie.
"Redémarrer": Annule la course en cours et en lance une nouvelle.
"Vehicule": Changement de véhicule et annulation de la course.
"Abandonner": Annulation de la course et retour à l'écran titre.

Lancement d'une partie:

Lorsque la cartouche de jeu est insérée dans la console et lorsque l'on allume l'appareil, l'écran de démarrage apparaît. Le joueur peut faire défiler les différents modes en déplaçant le manche tridimensionnel (3D stick) vers le haut ou le Bas. Sélectionnez le mode désiré en appuyant sur la touche A. L'option "adversaire" ne peut être sélectionnée que lorsque plusieurs manettes sont raccordées à la console. Appuyez sur la touche B du "menu principal" pour revenir à l'"écran de démarrage".

Emulation64.fr

MRC
MULTI-RACING CHAMPIONSHIP

Mode championnat

Dans ce mode, le joueur affronte (pendant une durée prédéfinie) neuf voitures contrôlées par l'ordinateur. Il existe trois types de circuits, classés par niveau de difficulté.

Réglementation MRC

1. Roulez aussi vite que possible sur un nombre de tours spécifié. Si vous couvrez la distance dans les délais impartis, vous aurez terminé la course.
2. Si le véhicule du joueur passe par un point de contrôle dans les délais, il reçoit un bonus de temps.
3. Le joueur qui termine la course à la première place remporte la victoire.
4. Le joueur a la possibilité de modifier à sa guise les paramètres de son véhicule. Veuillez choisir les paramètres de votre choix.
5. Une fois la course terminée, le joueur a la possibilité de la revoir.

Mode contre la montre

Ce mode déclenche une simple compétition pour effectuer le meilleur tour. Les cinq meilleurs temps de chaque circuit sont mémorisés. Les seuls véhicules présents sur le circuit sont le vôtre et une voiture fantôme qui apparaît une fois le meilleur tour effectué.

Emulation64.fr
EMULATION64.FR
NINTENDO64

MRC
MULTI-RACING CHAMPIONSHIP

Mode essais libres

Ce mode permet aux joueurs de s'entraîner sur n'importe lequel des trois circuits ou d'essayer n'importe lequel des véhicules disponibles, sans limite de temps. Ce mode est réservé aux joueurs individuels.

L'écran affiche le temps du tour actuel, le temps du dernier tour et le meilleur tour, ainsi que la vitesse actuelle.
Ce mode n'est pas mémorisé dans la catégorie dans meilleurs temps ("records").

Mode adversaire

Ce mode permet à deux joueurs de s'affronter directement.
Un joueur peut ainsi jouer contre un ami sur un circuit donné, pour un jeu encore plus passionnant que les parties en solo. Tous les circuits peuvent être utilisés et les joueurs ont la possibilité de se mesurer les uns aux autres sur un maximum de 10 tours. Le nombre de tours effectués est déterminé par le paramètre correspondant des options de jeu. (voir options de jeu, sélection du nombre de tours).

EMULATION64.FR
NINTENDO64

MULTI-RACING CHAMPIONSHIP

Mode multi-course

Une fois qu'un joueur a remporté les trois circuits du mode multi-course, il peut s'approprier la première voiture cachée. Si le joueur termine encore premier tous les circuits du mode match, il pourra s'approprier le deuxième véhicule caché.

Circuit miroir

Une fois les deux véhicules cachés disponibles, le joueur pourra appuyer sur la touche Z pour sélectionner le circuit miroir. Cette option lui permet de courir contre l'image opposée de chaque circuit, de 6 circuits étant disponibles au total. Ces circuits apparaissent grisés dans le mode des options de circuit.

Le menu principal

Démarrer:

Ce menu affiche les paramètres sur le côté gauche de l'écran. Une fois les réglages effectués, ils demeureront mémorisés jusqu'à nouvel ordre.

Emulation64.fr
EMULATION64.FR
NINTENDO64

EMULATION64.FR

MRC
MULTI RACING CHAMPIONSHIP

Machine:

Cette rubrique permet au joueur de sélectionner le véhicule qu'il souhaite piloter et d'en régler les paramètres.

1. La sélection du véhicule s'effectue en déplaçant le manche de contrôle vers la gauche ou la droite.
2. Pour modifier les caractéristiques d'un véhicule donné, choisissez "paramètres". Cette option peut servir à compenser les certains "points faibles" des véhicules.
3. Les sept catégories de paramétrage sont: pneus, freins, suspension, direction, transmission, rapport de transmission et aérodynamisme.
4. Les paramètres demeurent valides tant que la console reste allumée. Si ces données sont sauvegardées sur une cartouche de sauvegarde, il sera possible de les recharger à la demande.

Modification des paramètres

Pneus

Ce paramètre affecte les caractéristiques de tenue de route. Sur un circuit tout terrain difficile, une meilleure tenue de route réduira les risques de dérapage. Il peut également être utile d'améliorer la tenue de route sur les surfaces goudronnées.

NINTENDO64

EMULATION64.FR

Freins
Il est possible de modifier l'efficacité des freins. Des freins durs peuvent se bloquer plus facilement, tandis que des freins plus mous ralentissent de manière plus graduelle, mais plus régulière.

Suspension
Il est possible d'ajuster la raideur de la suspension. Avec une suspension dure, le châssis ne s'affaisse que légèrement. Le châssis s'affaisse beaucoup plus lorsque la suspension est molle.

Direction
Cette option permet de modifier la réponse du volant. Une direction lente ralentit la réaction du volant, tandis qu'un réglage rapide permet de faire tourner le véhicule au moindre coup de volant.

Transmission
Elle peut être automatique (TA) ou manuelle (TM).

Vitesse
Cette option permet d'ajuster le rapport de transmission. Un paramètre élevé privilégiera la vitesse, tandis qu'une valeur plus basse mettra l'accent sur les capacités d'accélération.

Aérodynamisme
Permet de modifier l'angle de l'aileron situé à l'arrière du véhicule. Plus l'angle se rapproche de la verticale, plus la résistance est accrue.

Emulation64.fr

NINTENDO64

EMULATION64.FR

MRC
MULTI RACING CHAMPIONSHIP

Circuit:

Cette option permet de sélectionner le circuit sur lequel la course se déroulera. Le joueur a la possibilité de fermer les bifurcations route ou tout-terrain, ce qui peut considérablement modifier le profil des circuits.

Paramètre "route fermée"

Vous pouvez ici modifier le circuit en fermant certaines bifurcations.

1. Lorsque vous choisissez un circuit, sélectionnez "route barrée".
2. Les bifurcations s'affichent.
3. Appuyez sur la touche A pour choisir les bifurcations à fermer.
4. Une fois tous les paramètres de fermeture définis, appuyez sur "OK". Ces paramètres demeureront valides tant que la console restera allumée. En outre, si vous sauvegardez ces données sur la cartouche de sauvegarde, elles pourront être recharges à la demande.

Météo

Certains modes permettent au joueur de visualiser les conditions climatiques d'un circuit donné.

Meilleurs temps

Permet de visualiser les cinq meilleurs temps de chaque circuit.

NINTENDO64

MULTI RACING CHAMPIONSHIP

Options

Ces paramètres affectent l'intégralité du jeu; ils peuvent tous être modifiés.

Manette

Il vous est possible de modifier les touches de la manette selon vos préférences, ou de choisir de jouer en utilisant pratiquement exclusivement le manche de contrôle. MRC est compatible avec les périphériques les plus courants.

Configuration son

Cette option vous permet de sélectionner la musique de fond et les effets sonores, d'activer ou de désactiver le son, de sélectionner mono ou stéréo, ou d'ajuster le niveau sonore de la musique ou des effets.

Configuration du jeu

Permet d'activer ou désactiver "temps libre", de définir les handicaps, d'activer ou désactiver la voiture fantôme, le temps météorologique et de définir le nombre de tours pour le mode "adversaire".

Emulation64.fr
EMULATION64.FR
NINTENDO64

EMULATION64.FR

MULTI-RACING CHAMPIONSHIP

Sauvegarder

L'état de la partie peut être sauvegardé sur la cartouche de sauvegarde. Il est également possible de mémoriser les données individuelles. Les joueurs qui souhaiteront stocker des informations supplémentaires devront utiliser la cartouche de sauvegarde.

Charger

Permet de recharger des données sauvegardées précédemment. Il est également possible de recharger les données individuellement.

WRONG WAY DO NOT ENTER!

Emulation64.fr

NINTENDO64

EMULATION64.FR

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien.
Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMEDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

* Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
* Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
* Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
* Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
* En cours d'utilisation, faites des pauses de 10 à 15 minutes toutes les heures.

Nous mettons à votre disposition un service hot line pour tous les problèmes que vous pourriez rencontrer dans le jeu (fonctionnement ou solutions). Vous pouvez nous contacter par télécopieur, e-mail ou téléphone aux numéros suivants:

Téléphone: 04.72.65.51.00 Télécopieur: 04.72.65.50.01 Internet: support@infogrames.fr

Emulation64.fr

NINTENDO64