

Big Mountain 2000 (Traduction)

NUS-NMUE-USA



BIG MOUNTAIN 2000

Traduit en Français par BFrancois

<http://www.emulation64.fr>

NINTENDO⁶⁴



Emulation64.fr

NINTENDO⁶⁴

TABLE DES MATIERES

PRESENTATION	3
<i>Le Meilleur des Deux Mondes</i>	
<i>Trois Modes de Jeu</i>	
<i>Trois Activités</i>	
<i>Six Personnages et un Grand Choix d'Equipement</i>	
<i>Progression de Votre Carrière</i>	
<i>Ça paye de frimer</i>	
VOTRE MANETTE NINTENDO 64	5
<i>Brancher les Manettes</i>	
<i>Le Stick Analogique</i>	
<i>Tenir la Manette</i>	
UTILISATION DE LA MANETTE	7
<i>Naviguer dans les Menus</i>	
<i>Commandes du Jeu</i>	
DEMARRAGE	9
<i>Accessoires Nintendo 64</i>	
TROIS MODES DE JEU	12
<i>Championship</i>	
<i>2P Battle</i>	
<i>Time Attack</i>	
INFORMATIONS ET CONSEILS	13
<i>Informations de course</i>	
TROIS ACTIVITES	15
<i>Free Ride</i>	
<i>Slalom</i>	
<i>Giant Slalom</i>	
CHOIX DU PERSONNAGE ET DE L'EQUIPEME	16
<i>Capacités des Personnages</i>	
<i>Skis, Planches et Vêtements</i>	
OPTIONS	19
<i>Musiques et Effets Sonores</i>	
<i>Copier et Effacer</i>	

PRESENTATION

BIG MOUNTAIN 2000

Le Meilleur des Deux Mondes

Dévaler les pistes avec des skis haute-performance ou avec un snowboard procurent beaucoup de frisson.

Dans BIG MOUNTAIN 2000, vous pouvez faire les 2.

Trois Modes de Jeu

Faites une course contre la montre pour établir un nouveau record en mode "Time Attack".

Faites la course contre un ami en mode "2 Player Battle".

Terminez un championnat contre des adversaires contrôlés par la console en mode "Championship".

Trois Activités

Vous descendrez les pistes dans 3 endroits magnifiques, de plus en plus difficiles.

Vous pourrez faire 3 activités dans chaque niveau : Free Ride, Slalom et Slalom Géant.

Si vous obtenez la médaille d'or en ski et en snowboard dans les 3 activités de chaque niveau, vous débloquentez un 4ème niveau encore plus impressionnant et qui contient quelques surprises.

Terminez le 4ème niveau et vous pourrez refaire toutes les pistes du jeu en "Mode Miroir".

PRESENTATION

Six Personnages et un Grand Choix d'Équipement

Vous commencez en choisissant un des 6 personnages disponibles, chacun possédant un large choix de skis, planches, et équipement parmi 3 grandes marques : SALOMON, BONFIRE et ON-YO-NE.

En faisant vos preuves, vous gagnerez des points de capacité supplémentaires : Speed, Cornering et Cool.

Progression de Votre Carrière

Pendant votre carrière, BIG MOUNTAIN 2000 vous fera passer du statut "Amateur" au statut "Snow Speeder" (juste après le statut "Professionnel"). A chaque changement de statut, vous pourrez choisir de meilleurs équipements afin de booster les capacités de votre personnage.

Ca paye de frimer

Souvenez-vous que vos performances sont filmées et que vous avez une audience.

Faites vous remarquer en faisant des figures lors de vos sauts.

Des sauts spectaculaires ajouteront des points à votre niveau "Cool".

Un haut niveau "Cool" fera augmenter plus rapidement et plus fréquemment les points de capacité de votre personnage.

MOUNTAIN
2000

VOTRE MANETTE NINTENDO 64

Brancher les Manettes

Lorsque la console est éteinte, branchez 1 ou 2 manettes sur les ports qui se trouvent sur l'avant de la console Nintendo 64.

Vous devez brancher une manette sur le port le plus à gauche pour que le jeu fonctionne : c'est le port pour le joueur n° 1.

La manette qui sera branchée sur un des autres ports restants sera pour le joueur n° 2.

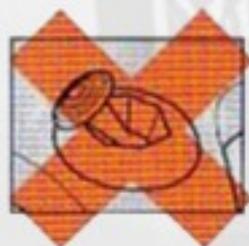


Le Stick Analogique

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.

VOTRE MANETTE NINTENDO 64



Tenir la Manette

Pour jouer à BIG MOUNTAIN 2000, nous vous recommandons de tenir la manette comme sur les dessins.



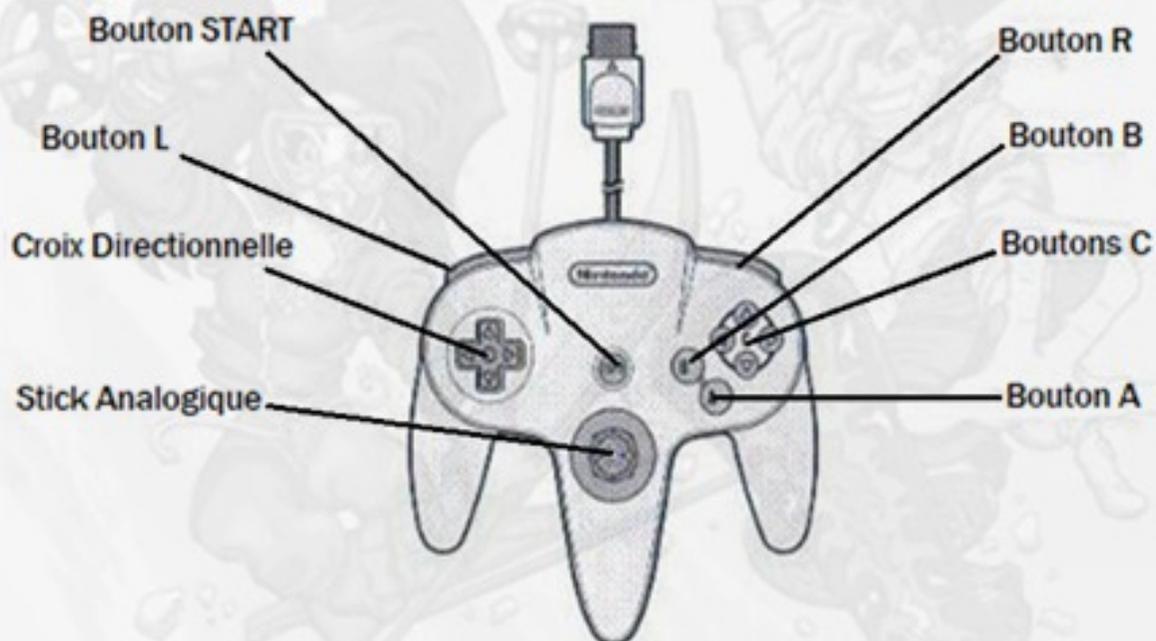
De cette façon, vous pourrez utiliser votre pouce gauche pour orienter le poids de votre personnage avec le stick et utiliser en même temps votre pouce droit pour appuyer sur le **bouton A** (freiner), **B** (sauter), ou **C** (regarder derrière vous).



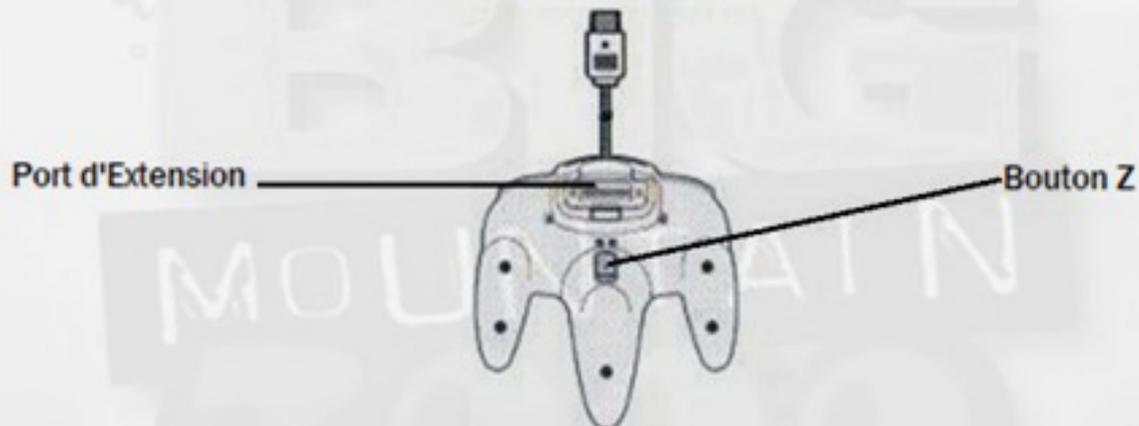
BIG
MOUNTAIN
2000

UTILISATION DE LA MANETTE

Manette N64



Sous la Manette



UTILISATION DE LA MANETTE

Naviguer dans les Menus

- Mettre en surbrillance une option du menu :
Orienter le stick analogique vers le haut ou vers le bas (↑, ↓)
- Faire défiler les éléments dans un menu :
Orienter le stick analogique vers la gauche ou vers la droite (←, →)
- Sélectionner une option en surbrillance :
Appuyer sur le **bouton A**
- Annuler une sélection, revenir au menu précédent :
Appuyer sur le **bouton B**

Commandes du Jeu

- Tourner, se maintenir en équilibre, se pencher dans les virages :
Utiliser le stick analogique
- Freiner (cela permet de mieux prendre les virages) :
Appuyer sur le **bouton A**
- Sauter :
Appuyer sur le **bouton B**
- Faire des figures lors des sauts :
Utiliser le stick analogique avec le **bouton B**
- S'arrêter :
Appuyer sur le **bouton A** en orientant le stick analogique vers le haut (↑+A)

DEMARRAGE

Vérifiez que la console est éteinte et Insérez la cartouche de BIG MOUNTAIN 2000 dans le slot prévu à cet effet.

Appuyez fermement sur la cartouche pour bien enfoncer le jeu dans le slot. Allumez ensuite la console.

Si vous voulez passer les crédits, appuyez sur le **bouton Start**

A l'écran titre, appuyez sur le **bouton Start**, puis appuyez sur le **bouton A** pour continuer (vous pouvez aussi choisir le menu **OPTIONS** pour désactiver la musique de fond ou copier/effacer des sauvegardes entre la cartouche et le Controller Pak).

Choisissez parmi 3 modes de jeu : Championship, 2P Battle ou Time Attack.

Sélectionner un athlète dans le menu de sélection des personnages.



Hans Holzmann



Claire Winslet



Jimmy Smith



Ippei Hayami



Cherie Cheng



Janet Brown

DEMARRAGE

L'écran suivant contient 5 options :

- **STYLE** : Choisissez entre un skieur et un snowboardeur
- **EQUIPMENT** : Allez au magasin choisir votre équipement
- **STAGE** : Choisissez parmi 3 pistes/niveaux (Si vous obtenez la médaille d'or en ski et en snowboard dans les 3 activités de chaque niveau, vous débloquentez un 4ème niveau)
- **RACE TYPE** : Choisissez parmi 3 activités : Free Ride, Slalom et Slalom Géant.
- **START** : Commencez la course

Pour commencer à jouer, sélectionner **Start** et appuyer sur le **bouton A**.



DEMARRAGE

Accessoires Nintendo 64

Le jeu est compatible avec le Rumble Pak et le Controller Pak.
Merci de lire attentivement les manuels d'utilisation fournis avec les accessoires.

Suivez bien les instructions à l'écran qui vous demanderont d'insérer ou de retirer le Rumble Pak ou le Controller Pak.

A chaque fois que vous commencerez une partie, un message vous demandera d'insérer un Rumble Pak.

Si vous n'avez pas de Rumble Pak, appuyez sur le **bouton Start** lorsque le message s'affiche.

BIG
MOUNTAIN
2000

INSTRUCTION BOOKLET



TROIS MODES DE JEU

Championship

Lancez-vous dans une compétition contre 3 adversaires contrôlés par la console.

Dans ce mode, vos capacités augmenteront en fonction de vos performances et de la manière dont vous skiez/surfez.

2P Battle

Mesurez-vous à un ami en utilisant les personnages que vous avez faits évoluer en mode Championship.

Time Attack

Faites une course contre la montre pour établir des records.



INFORMATIONS ET CONSEILS

Il faudra faire attention aux informations affichées à l'écran pendant la course pour réaliser de grandes performances.

Utilisez fréquemment le **bouton A** pour éviter de tomber et prendre les virages plus serrés.

Informations de course



- **Time Total** (Temps Total) : Le chronomètre officiel de course.
- **Time-Out Counter** (Compte à Rebours) : Terminez la course avant que le compteur atteigne 0. Vous ajouterez du temps au compteur à chaque fois que vous passerez des checkpoints ou portes de slalom. Rater une porte de slalom vous retirera 5 sec.
- **Best Time** (Meilleur Temps) : Le record de temps à battre.
- **Rank** (Position) : Indique votre position durant la course.
- **Cornering Limit Indicator** (Indicateur Virages) : Lorsque vous tournez et approchez des limites des capacités de votre personnage, une courbe apparaît au-dessus de votre personnage. Lorsque l'indicateur passera du vert au rouge, vous perdrez l'équilibre. Pour éviter de tomber, il faudra appuyer sur le **bouton A** pour freiner et utiliser le stick analogique pour vous pencher.
- **Stamina Bar** (Barre d'Endurance) : Indique l'endurance qu'il vous reste. A chaque fois que vous tomberez et toucherez quelque chose, vous perdrez de l'endurance. Si vous n'avez plus d'endurance, vous ne pourrez plus accélérer.

INFORMATIONS ET CONSEILS

- **Speed Bar** (Barre de Vitesse) : Lorsque vous atteignez votre vitesse maximale, l'indicateur passe du vert au rouge.
Vous tomberez lorsque l'indicateur de vitesse sera rouge.
Appuyez sur le **bouton A** pour ralentir quand vous voyez que vous allez trop vite.
Votre vitesse est indiquée en Km/h.
- **Triangles derrière Vous** : Chaque petit triangle qui s'affiche indique qu'un adversaire est derrière vous.
Un triangle vert indique que l'adversaire est à une distance de sécurité.
Un triangle rouge indique que l'adversaire est collé à vous et sur le point de vous dépasser : il faut alors accélérer ou s'écarter.

BIG
MOUNTAIN
2000

TROIS ACTIVITES

Free Ride

Vous devez dévaler la piste le plus vite possible en évitant les obstacles. Essayez de trouver des raccourcis pour gagner des secondes.

Ne laissez pas le compteur de temps atteindre zéro, sinon la course sera terminée.

Vous ajouterez du temps au compteur à chaque fois que vous passerez des checkpoints.

Slalom

Passez par toutes les portes de slalom marquées par des drapeaux rouges et jaunes.

Chaque porte passée vous redonnera du temps.

La première porte vous fera gagner 1 seconde, la suivante 2 secondes, et ainsi de suite dans la limite de 5 secondes par porte.

Rater une porte vous fera perdre 5 secondes, et la prochaine porte que vous passera ne vous fera gagner que 1 seconde.

Giant Slalom

Ce mode est identique au mode Slalom, mais les portes sont bien plus éloignées les unes des autres.

Ne ratez donc pas trop de portes, sinon votre compteur de temps atteindra rapidement zéro.

MOUNTAIN
2000

CHOIX DU PERSONNAGE ET DE L'EQUIPEMENT

Lorsque vous commencez à jouer à BIG MOUNTAIN 2000, vous devez sélectionner un des 6 personnages disponibles : Hans Holzmann, Janet Brown, Jimmy Smith, Cherie Cheng, Ippei Hayami ou Claire Winslet.

Remarque : Vous pourrez débloquer des personnages cachés (Robot, Bear, et Puffy Hair Man) en gagnant toutes les courses du mode Championnat, y compris les pistes en mode Miroir.



Capacités des Personnages

Au début de leur carrière, les skieurs et snowboardeurs ont un total de 16 points de capacité répartis différemment entre " Speed ", " Cornering ", " Damage " et " Acceleration ", ainsi qu'un point " Cool ".

Vous gagnerez des points de " Speed ", " Cornering " après avoir terminé un certain nombre de courses en mode Championship.

Le nombre de points et leur fréquence dépendront de la manière dont vous ferez la course.

- **Speed :**

Détermine la vitesse qu'un personnage peut atteindre sans tomber.

Plus vous aurez de points " Speed ", plus vous pourrez aller vite avant que l'indicateur ne passe au rouge.

Si vous avez un personnage avec peu de points " Speed ", il est conseillé d'utiliser des skis ou une planche peu rapide.

- **Cornering :**

Détermine la facilité à prendre des virages sans être déséquilibré.

Plus le niveau est haut, plus vous pourrez tourner sans voir apparaître l'indicateur d'alerte.

Si vous avez un personnage avec peu de points " Cornering ", il est conseillé d'utiliser des skis ou une planche avec peu de points " Cornering ".

CHOIX DU PERSONNAGE ET DE L'EQUIPEMENT● **Damage :**

Détermine votre résistance lors d'une collision ou une chute.

A chaque collision ou chute, vous perdrez de l'endurance.

Votre personnage aura besoin d'endurance pour accélérer.

● **Acceleration :**

Détermine la rapidité à prendre de la vitesse.

● **Cool :**

Des sauts spectaculaires ajouteront des points à votre niveau " Cool ".

Un haut niveau " Cool " fera augmenter plus rapidement et plus fréquemment les points de capacité de votre personnage.

Appuyez sur le **bouton B** pour sauter grâce aux rampes.

Ensuite, lorsque vous êtes en l'air, essayez de faire les figures suivantes :

Skiing Stunts

Cossack	↑ + B
Spread Eagle	↓ + B
Back Scratcher	→ + B
Iron Cross	← + B
Duffie	↑ ↓ + B
Double Twister	→ ← + B
Mill Kick	← ↙ ↓ + B
Zoot Nick Grab	→ ↘ ↓ + B

Snowboarding Stunts

Nose Grab	↑ + B
Tail Grab	↓ + B
Indy	→ + B
Method	← + B
Stale Fish	← ← + B
Mute Grab	→ → + B
Tweak	↑ ↓ + B
Melancholy	↓ ↑ + B

CHOIX DU PERSONNAGE ET DE L'EQUIPEMENT**Skis, Planches et Vêtements**

Les skis et les planches de snowboard sont notés pour leur vitesse et leur facilité à prendre des virages.

Essayez plusieurs équipements, cela vous permettra de trouver l'équipement qui correspond au mieux aux capacités de votre personnage.

Au fur et à mesure que vos capacités augmenteront, vous devrez choisir un équipement plus adapté.

Quand vous passerez au statut " Semi-Pro ", de nouveaux équipements haute-performance seront accessibles.

Des équipements bien meilleurs se débloqueront lorsque vous passerez au statut " Pro ".



Tous les vêtements " Amateur " de Type 1 vous rajouteront un point " Damage " et un point " Accelération ".

Choisissez la tenue que vous préférez.

Lorsque vous passerez au statut " Semi-Pro ", des vêtements de Type 2 seront disponibles.

Les vêtements de Type 2 réduisent la résistance au vent ce qui fait augmenter votre accélération, et vous offre une meilleure protection lors des collisions.

Il faudra choisir vos vêtements en fonction des capacités que vous voulez faire augmenter.

Le statut " Pro " vous permettra de débloquer des vêtements plus performants.



OPTIONS

Depuis le menu " Options ", vous pouvez désactiver la musique de fond, écouter les effets sonores du jeu, et copier ou supprimer vos sauvegardes.

Pour aller dans le menu " Options " depuis un autre menu, appuyer sur le **bouton B** pour revenir à l'écran Titre, puis sélectionnez " Options ".

Musiques et bruitages

- **BGM** : Activer ou désactiver la musique de fond.
- **Test BGM** : Ecouter les 15 musiques du jeu.
- **Test SE** : Ecouter les 64 effets sonores du jeu.

Copier et Effacer

Ce menu vous permet de copier les données d'un personnage du Controller Pak vers le jeu, ou du jeu vers le Controller Pak.

Vous pouvez aussi supprimer les données d'un personnage pour faire de la place sur votre Controller Pak, ou réinitialiser les données de tous les personnages du jeu.

Si vous avez passé beaucoup de temps à développer les capacités de vos personnages, il est conseillé de sauvegarder les données sur un Controller Pak au cas où quelqu'un les supprime de votre jeu.

