

NUS-NCDX-EUU

CARMAGEDDON™ 64

INSTRUCTION BOOKLET

sci™

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

NINTENDO.64



Emulation64.fr

SOMMAIRE

SOMMAIRE.....	13
DÉMARRAGE.....	14
STICKMULTIDIRECTIONNEL.....	15
MANETTE.....	16
COMMANDESPARDÉFAUT.....	17
DÉMARRAGEDUJEU.....	18
MODESDEJEU.....	19
VISUALISATIONTÊTEHAUTE.....	21
OPTIONS.....	22
REMERCIEMENTS.....	23
SUPPORTTECHNIQUE.....	*3ème Couv

*3ÈME DE COUVERTURE

DÉMARRAGE

ATTENTION : N'INSÉREZ OU NE RETIREZ JAMAIS UNE CARTOUCHE DE JEU LORSQUE LA CONSOLE EST ALLUMÉE !

DÉMARRAGE DU JEU

- Éteignez votre console Nintendo 64.
- Insérez la cartouche de jeu dans le logement prévu à cet effet.
Appuyez jusqu'à ce que la cartouche soit enfoncée dans son logement.
- Allumez la console. Lorsque le titre et les écrans d'introduction apparaissent, vous pouvez continuer en appuyant sur le bouton **START**.

MENU DE LA CARTOUCHE DE SAUVEGARDE

Maintenez le bouton **START** enfoncé après avoir allumé ou réinitialisé la console pour accéder au menu de la cartouche de sauvegarde. Cela vous permet d'afficher et de supprimer les informations enregistrées sur une cartouche de sauvegarde Nintendo 64.

UTILISATION DU RUMBLE PAK

Chaque fois que vous commencez un jeu, un message vous propose d'insérer votre Rumble Pak. Si vous n'utilisez pas de Rumble Pak, appuyez sur le bouton **R** pour continuer.

ATTENTION : NE PAS TENTER DE DÉMONTÉR VOTRE RUMBLE PAK OU VOTRE CARTOUCHE DE SAUVEGARDE QUE LORSQU'ON VOUS LE PROPOSE.

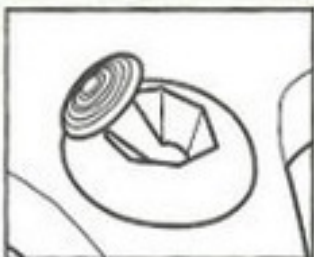
STICK MULTIDIRECTIONNEL

Le **Stick multidirectionnel** Nintendo64 utilise un système analogique calculant l'angle et la direction du mouvement. Cela permet un contrôle précis qui est impossible à atteindre en utilisant le **padé directionnel**.

Lorsque vous allumez votre console, maintenez le **Stick multidirectionnel** en position centrale.



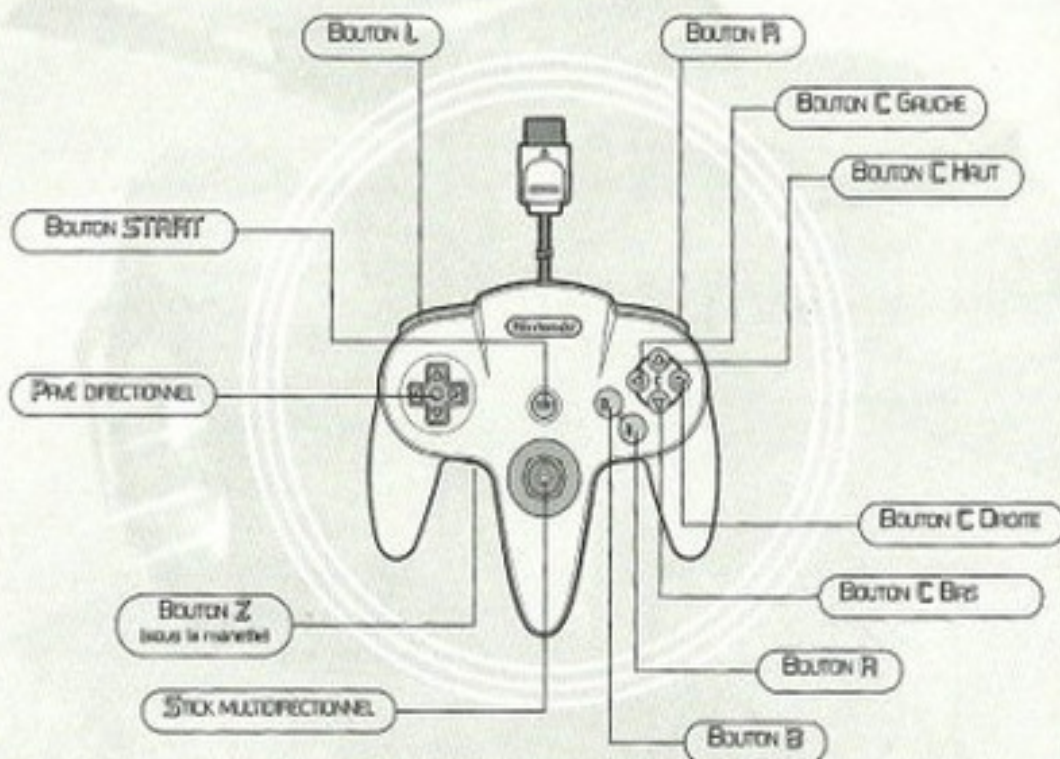
Si le **Stick multidirectionnel** est dirigé vers un angle (comme indiqué sur la figure de gauche) au moment de la mise sous tension de la console, cette position sera considérée comme étant la position centrale. Par conséquent, le **Stick** ne fonctionnera pas correctement.



Pour réinitialiser la position centrale après le démarrage du jeu, relâchez le **Stick multidirectionnel** pour qu'il revienne au centre (comme indiqué sur la figure à gauche), puis appuyez sur le bouton **START** tout en maintenant les boutons **L** et **R** enfoncés.

Manette

AVANT DE COMMENCER À JOUER,
PRENEZ CONNAISSANCE DES COMMANDES.



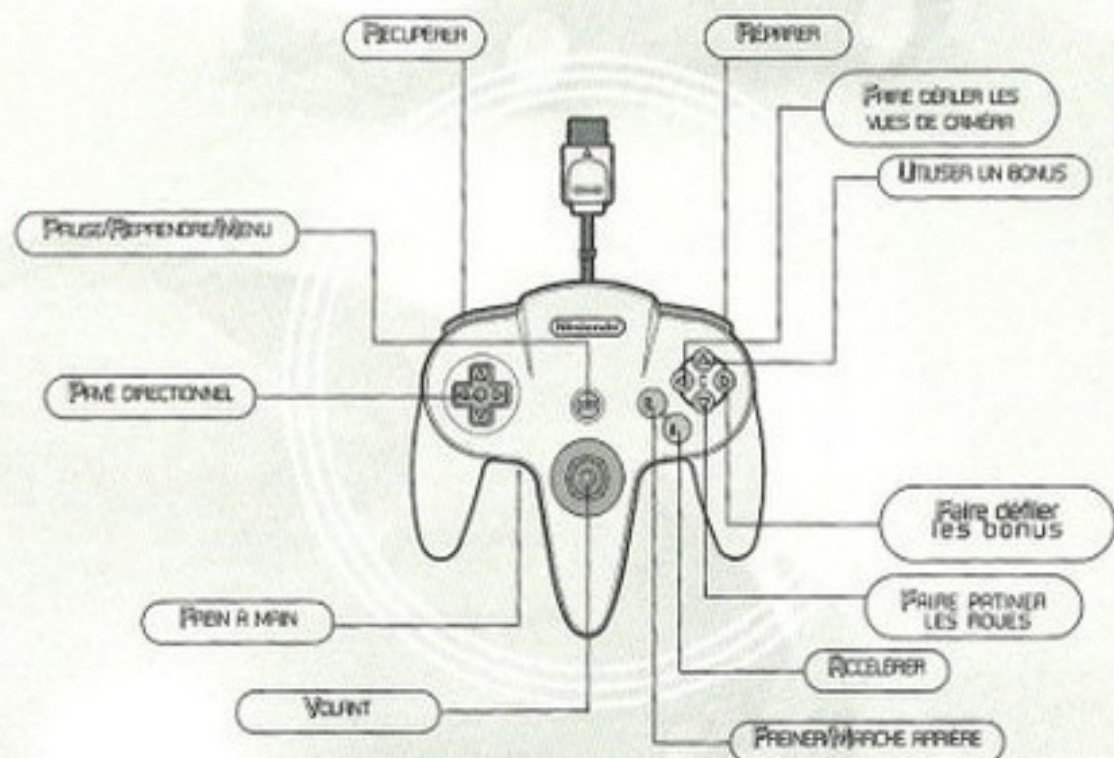
SÉLECTION DES MENUS

- Pad directionnel ou Stick multidirectionnel Haut, Bas, Gauche ou Droite pour mettre en surbrillance ou activer les options.
- Appuyez sur le bouton R pour sélectionner les options.
- Appuyez sur le bouton B pour revenir au menu précédent.

Appuyez sur **START** pour mettre le jeu en pause. Pour quitter une partie en cours, appuyez sur le bouton **START**.

Le menu Continuer/Quitter apparaît alors. Sélectionnez **Quitter**, ou sélectionnez **Continuer** pour revenir à la partie.

Commandes par défaut



DÉMARRAGE DU JEU

DÉMARRAGE DU JEU

Insérez le cartouche de jeu dans votre console NINTENDO64 (assurez-vous qu'elle est correctement insérée), puis allumez-la.



Ne touchez pas au Stick multidirectionnel à l'allumage de la console. Lorsque l'écran de titre apparaît, appuyez sur le bouton **START** ou sur le bouton **A** et l'écran de sélection de mode de jeu s'affichera.

Remarque : plusieurs écrans de sélection s'afficheront au cours du jeu. Utilisez le bouton **START** ou le bouton **A** pour effectuer les sélections à l'écran. Pour annuler une sélection et revenir à l'écran précédent, appuyez sur le bouton **B**.

SÉLECTIONNEZ LE TYPE DE JEU VOULU.

CARMAGEDDON™ : lancez-vous dans une course effrénée à travers une série de circuits et de missions pour gagner le Prix suprême !

DÉMARRAGE RAPIDE : ce type de jeu parle de lui-même.

FACE À FACE : lancez-vous dans l'un des trois différents modes multijoueurs contre l'un de vos amis.

ENTRAÎNEMENT : vous ne savez pas comment jouer à Carmageddon™ ? Choisissez ce mode et nous vous montrerons.



18.

Emulation64.fr

MODES DE JEU

CARMAGEDDON™

CARMAGEDDON™ : vous devez terminer une série de 30 courses et de 10 missions contre 21 différents véhicules. Les règles de **CARMAGEDDON™** sont extrêmement simples :
Pour gagner une course, vous pouvez :

1. Suivre la piste et passez par les points de contrôle (poule mouillée !)
2. Détruire tous les autres adversaires (vous serez ainsi le dernier joueur sur la piste et par conséquent le gagnant !)
3. Ecraser tous les dinosaures du niveau (très amusant, mais certains des dinosaures se cachent... les mesquins !)

Vous devez terminer la course avec une somme d'argent positive ou la course sera considérée comme incomplète.

Ce sont les seules règles de **CARMAGEDDON™**. Démarrez votre moteur et faites ce que vous voulez. Lâchez-vous et partez remonter des bretelles !

SÉLECTIONNEZ UN JOUEUR :

lorsque vous commencez une partie de **CARMAGEDDON™**, vous pourrez choisir Eagle ou Hawk. Après avoir choisi un véhicule, vous pourrez entrer votre nom. Cela conditionnera le nom de votre sauvegarde.



SÉLECTIONNEZ UN CIRCUIT :

une fois le véhicule choisi, l'écran de sélection de course apparaît. Au départ, vous pouvez choisir entre les courses 1, 2 et 3. Lorsque vous avez terminé toutes les courses, la mission 1 apparaît. Terminez cette mission et vous pourrez accéder au prochain groupe.

GALERIE D'ÉPAVES : à la fin d'une course, vous disposez des épaves de voitures que vous avez démolies pendant la course. Ces épaves peuvent être réparées, mises au rebut ou vendues. Si vous avez déjà 6 voitures dans votre garage, vous ne pouvez pas réparer d'épaves tant que vous n'avez pas vendu l'une de ces voitures. Remarque : l'Eagle ne peut pas être vendue !

19.

MODES DE JEU (SUITE)

Démarrage rapide

C'est la façon la plus rapide de jouer à **CARNAGEDDON64™**. En sélectionnant cette option, vous choisissez automatiquement l'Eagle et courez pour la prochaine course à terminer. Pratique, facile, un seul bouton à appuyer et vous voilà parti !

Face à face

Vous voulez une revanche ? Défiiez vos amis en face à face. Il y a 3 différents types de parties multijoueurs dans **CARNAGEDDON64™**.

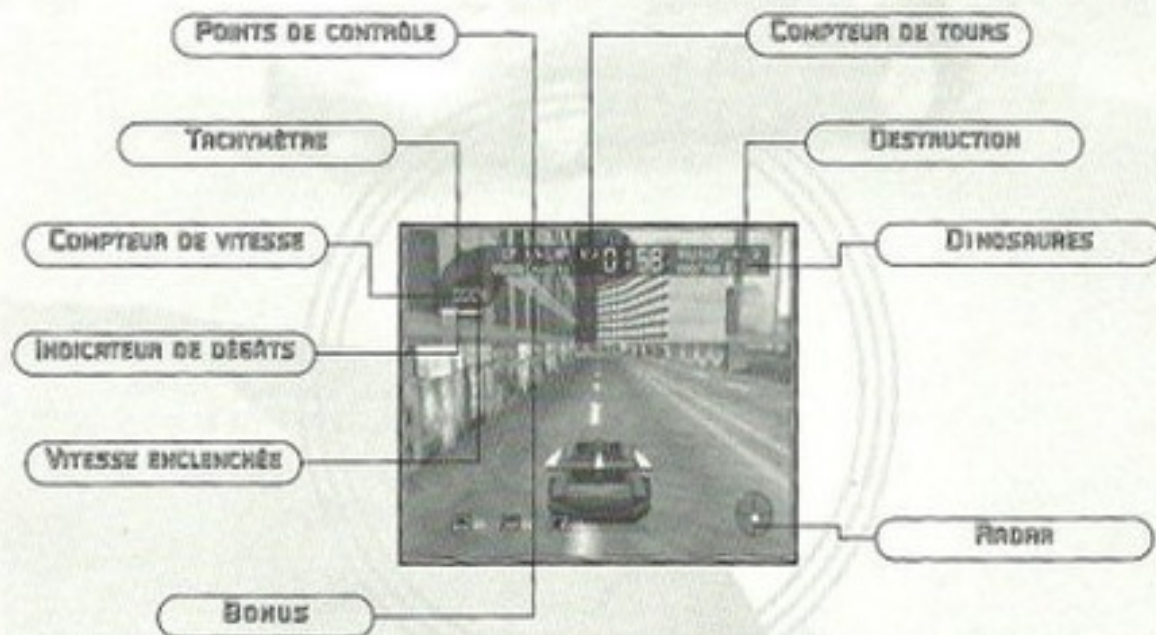
CONDUIT A LA DESTRUCTION : Détruisez votre adversaire humain sans vous faire tuer !

NETTOYEUR : soyez le premier à écraser 50 dinosaures et vous gagnez.

COURSE AUX CONTRÔLES : passez tous les points de contrôle du niveau, dans n'importe quel ordre. Le vainqueur est celui qui termine le premier.

VISUALISATION TÊTE HAUTE

V.T.H.



COMPTEUR DE VITESSE : indique votre vitesse actuelle.

TACHYMÈTRE : indique votre régime en révolutions.

COMPTEUR DE TOURS : indique le nombre de tours parcourus et le nombre de tours de tours restants.

INDICATEUR DE DÉGÂTS : affiche la quantité de dégâts subis par votre véhicule.

VITESSE ENCLENCHÉE : indique la vitesse actuellement enclenchée.

POINTE DE CONTRÔLE : nombre de points de contrôle que vous avez passés dans le tour actuel et nombre de points de contrôle restants.

Destruction : nombre de véhicules à détruire.

DINOSAURES : nombre de dinosaures sur le niveau, et nombre de dinosaures restant à écraser.

21.

Emulation64.fr

VISUALISATION TÊTE HAUTE (SUITE)

RADAR

Il s'agit d'une partie très importante de la V.T.H. Le radar indique la position de tous les autres véhicules en course et l'emplacement du prochain point de passage. Les points jaunes représentent les autres véhicules et le point bleu représente le prochain point de passage. Le centre du radar correspond au centre de votre véhicule. Si vous apercevez un point (quelle qu'en soit la couleur) à l'intérieur du cercle, cela signifie que l'objet est dans un rayon de 360° de votre champ de vision. Si le point se trouve à l'extérieur du cercle, le véhicule n'est pas assez près pour pouvoir être vu.

BONUS

BONUS INSTANTANÉS : bonus utilisés immédiatement et automatiquement (cahoti, cahota).

BONUS UTILISABLES : bonus que vous pouvez sélectionner et utiliser manuellement (possibilité de poser des mines).

OPTIONS

VOLUME DE LA MUSIQUE : pour ajuster le volume de la musique.

VOLUME SONORE : pour ajuster le volume des effets sonores.

TEST MUSIQUE : pour vérifier le niveau du volume et écouter différentes pistes musicales.

TEST SONORE : pour vérifier le niveau du volume et écouter différents effets sonores.

SORE : pour activer/désactiver le sang.

CONFIGURATION DE LA MANETTE : pour ajuster la configuration de la manette.

CARTOUCHE DE SAUVEGARDE : pour charger et effacer des parties.

Lorsque vous entrez un nom à l'écran Sélection du pilote, ce nom devient le nom de la partie enregistrée. Vous pouvez charger votre partie à l'aide de cette option ou simplement en tapant le nom donné à l'écran Sélection du pilote. Les parties sont enregistrées automatiquement une fois la course terminée.

Remarque : si vous avez déjà entré cinq noms, l'espace mémoire de Carnageddon 64 se trouvant sur votre cartouche de sauvegarde sera rempli, et le prochain nom entré écrasera le premier nom sur la cartouche !

Remerciements

REMERCIEMENTS SCI

DIRECTEUR DU DÉVELOPPEMENT

David Ratcliffe

PRODUCTEUR

Ben Gunstone

DIRECTION DE L'AD

Marc Titheridge

TESTEUR PRINCIPAL

Mat Friday

TESTEURS

Barry Webber

Carl Perrin

Phil Mathews

Jo Murphy

Ben Mason

Alisdair McIntyre

Chris Matlub

CONCEPTION DE L'UNIVERS

Bob Pleased

REMERCIEMENTS PARTICULIERS

Nickole Beale

Jacy Barrett

David Clark

Sam Forrest

Keith Hodgetts

Ray Livingston

Katie Blundell

CONCEPT DU JEU ORIGINAL ET GRAPHISMES ORIGINAUX

Stainless Software

Un grand merci à l'équipe de Stainless Software pour sa collaboration (tout spécialement Ruski)

Remerciements (suite)

SOFTWARE CREATIONS

PROGRAMMEUR PRINCIPAL

Steve Batiste

PROGRAMMATION SUPPLÉMENTAIRE

Allen Findley

PROGRAMMATION DU MOTEUR PHYSIQUE

Simon Embley

Nick Watson

Andy Onions

ARTISTE PRINCIPAL

Steve Watson

CRÉATION ARTISTIQUE SUPPLÉMENTAIRE

Dave Price

Nick Gardner

Neil Crosbourne

Christian Sincock

Francis 'FOB' O'Brien

Martin Walker

Dave Fish

Mike Bareham

Chris Collins

MUSIQUE ET EFFETS SONORES

Chris Jolo

RESPONSABLE AQ

Paul Lee

CONCEPTION DE NIVEAU ET TEST

Tony McColgan

Simon Hundleby

Paul Lee

PRODUIT PAR

Trevor Bent

Jim Tripp

GESTION DE PROJET

Jon Wild

Lorraine Starr

DIRECTEUR GÉNÉRAL

Paul Hibbard

PRÉSIDENT

Mike Webb