

Nagano Winter Olympics 98

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

NUS-NH5P-EUR



NAGANO WINTER OLYMPICS '98



KONAMI
XXL
SPORTS SERIES.

NINTENDO⁶⁴



INSTRUCTION BOOKLET

Emulation64.fr

EMULATION64.FR

NINTENDO⁶⁴

POUR COMMENCER UNE PARTIE

Commande de base après affichage de la page Select



Démarrage du jeu

Introduisez la cartouche de jeu, comme il convient, dans le jeu Nintendo 64. Après avoir vérifié les connexions entre la boîte de commande et le Controller Pak, mettez le jeu sous tension. Ne touchez pas la manette de commande au moment où vous effectuez cette opération.

Page de titre

Après la mise sous tension, une page de démonstration s'affiche, qui est suivie de la page de titre.

Menu

La page de titre étant affichée, appuyez sur le bouton Start pour dérouler le menu. Choisissez un mode de fonctionnement à l'aide du bouton directionnel et validez votre choix à l'aide du bouton A.



<Explication du menu>

- Mode Olympique** p.23
Choisissez un événement parmi les douze compétitions possibles, ou bien prenez part à une épreuve.
- Mode Championnat** p.24
Prenez part à sept compétitions et tentez de remporter une médaille en tenant compte du nombre de points acquis au cours de toutes les épreuves.
- Classements** p.26
Affichez les dix records établis au cours de chaque épreuve.
- Récompenses** p.26
Consultez les médailles gagnées jusqu'à présent.
- Controller Pak** p.26
Sauvegardez ou chargez des données.

DESCRIPTION DES MODES DE FONCTIONNEMENT

Mode Olympique

Choisissez l'épreuve à laquelle vous souhaitez participer et tentez de gagner une des premières places. Le but est de gagner la médaille d'or.

<Contrôle des sélections en mode Olympique>

Choisissez une option au moyen des boutons directionnels gauche/droite (ou de la manette de commande) et validez votre choix à l'aide du bouton A.



1. Sélection du nombre de joueurs

Choisissez le nombre de joueurs puis validez à l'aide du bouton A de manière à afficher la page de l'épreuve.

• Dans le cas où il y a plusieurs joueurs, avant même de mettre le jeu sous tension, reliez au Contrôleur Pak le nombre correspondant de boîtes de commande, en commençant par 1P.

2. Choix de l'épreuve

Après avoir choisi une épreuve et avoir validé le choix, "Game Start/Country Select" s'affiche. Choisissez alors l'option Country Select de manière à afficher la page vous donnant la liste des pays. Ensuite, choisissez l'option Game Start et confirmez au moment où on vous le demande.

3. Choix du pays

Après avoir choisi un pays, "Game Start/Name Entry" s'affiche. Choisissez alors l'option Name Entry de manière à afficher la page vous permettant la frappe du nom. Ensuite, choisissez l'option Game Start et confirmez au moment où on vous le demande.

4. Frappe du nom

Choisissez un caractère au moyen du bouton directionnel (ou de la manette de commande) puis validez le choix en appuyant sur le bouton A. Le bouton de détente Z permet de passer des majuscules au minuscules. Les boutons de détente L et R peuvent également servir au déplacement du curseur. Lorsque la frappe du nom est terminée, le jeu vous demande de confirmer. Si plusieurs joueurs participent à la même partie, la page de choix du pays s'affiche et concerne maintenant le joueur suivant.

5. Vérification des données

Maintenant tous les joueurs doivent confirmer le nom de leur pays et leur propre nom. Choisissez l'option "NO" si vous désirez modifier quoi que ce soit. Dès que tous les joueurs ont choisi "YES", la compétition commence.

6. Début de la partie

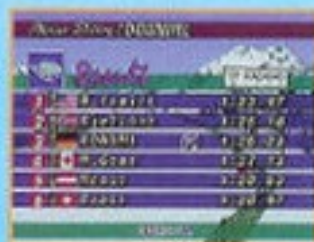
L'épreuve commence lorsque tous les paramètres sont définis.

Pour de plus amples détails sur chaque événement, reportez-vous aux pages 28 à 33.

Résultats

1. L'épreuve, telle qu'elle s'est déroulée, est répétée dès qu'elle est terminée puis s'affichent les derniers résultats. Les boutons directionnels vers le haut/vers le bas (ou la manette de commande) vous donnent le moyen de faire défiler ceux qui concernent les places 1 à 16.

2. En appuyant sur le bouton A alors que les résultats sont affichés, vous faites apparaître la page de sauvegarde qui vous permet de mettre les résultats en mémoire. Pour de plus amples détails, sur la manière de sauvegarder ou de charger les données, reportez-vous à la page 27.



Mode Championnat

Prenez part à sept compétitions et tentez d'emporter une médaille en tenant compte du nombre de points acquis au cours de toutes les épreuves.

- Les événements dans lesquels entre la notion de temps, tels que Snowboard/Slalom géant, Patinage de vitesse/500 mètres, Bobsleigh et Ski/Descente, les points dépendent du temps mis pour l'épreuve. Les épreuves du mode Championnat sont courues dans l'ordre suivant: Snowboard/Slalom géant, Patinage de vitesse/500 mètres, Snowboard/Halfpipe, Saut/Ski de piste, Figures aériennes, Bobsleigh et Ski/Descente.



<Contrôle des sélections en mode Championnat>

Choisissez une option au moyen des boutons directionnels gauche/droite (ou de la manette de commande) et validez votre choix à l'aide du bouton A.

- Contrairement au mode Olympique, le mode Championnat ne donne pas lieu à la distribution de médailles à la suite de chaque épreuve. Les médailles sont remises aux trois athlètes ayant accumulé le plus grand nombre de points à la fin de toutes les épreuves.

1. Sélection du nombre de joueurs

Choisissez le nombre de joueurs puis validez à l'aide du bouton A de manière à afficher la page de l'épreuve.

- Dans le cas où il y a plusieurs joueurs, avant même de mettre le jeu sous tension, reliez au Contrôleur Pak le nombre correspondant de boîtes de commande, en commençant par 1P.

2. Mode Championnat

"New Game/Continue" s'affiche sur l'écran. Pour poursuivre une partie déjà entamée, choisissez l'option Continue. Pour commencer une nouvelle partie, choisissez l'option New Game. Vous ne pouvez pas choisir l'option Continue si aucune donnée n'a été enregistrée concernant cette partie.

3. Choix du pays

Après avoir choisi un pays, "Game Start/Name Entry" s'affiche. Choisissez alors l'option Name Entry de manière à afficher la page vous permettant la frappe du nom. Ensuite, ou encore, si vous ne désirez pas taper de nom, choisissez l'option Game Start et confirmez au moment où on vous le demande.

4. Frappe du nom

Choisissez un caractère du moyen au bouton directionnel (ou de la manette de commande) puis validez le choix en appuyant sur le bouton A. Le bouton de détente Z permet de passer des majuscules au minuscules. Les boutons de détente L et R peuvent également servir au déplacement du curseur. Lorsque la frappe du nom est terminée, le jeu vous demande de confirmer. Si plusieurs joueurs participent à la même partie, la page de choix du pays s'affiche et concerne maintenant le joueur suivant.

5. Vérification des données

Maintenant tous les joueurs doivent confirmer le nom de leur pays et leur propre nom. Choisissez l'option "NO" si vous désirez modifier quoi que ce soit. Dès que tous les joueurs ont choisi "YES", la compétition commence.

6. Début de la partie

L'épreuve commence lorsque tous les paramètres sont définis.

- Pour de plus amples détails sur chaque événement, reportez-vous aux pages 28 à 33.

Résultats

1. L'épreuve, telle qu'elle s'est déroulée, est répétée dès qu'elle est terminée puis s'affichent les résultats. Les boutons directionnels vers le haut/vers le bas (ou la manette de commande) vous donnent le moyen de faire défiler ceux qui concernent les places 1 à 16.
2. Déplacez la manette de commande vers la droite pour consulter les points acquis au cours de chaque épreuve, en commençant par le joueur le mieux placé. Le bouton B permet d'afficher à nouveau les classements combinés.
3. En appuyant sur le bouton A alors que les résultats sont affichés, vous faites apparaître la page de sauvegarde qui vous permet de mettre les résultats en mémoire.
Pour de plus amples détails, sur la manière de sauvegarder ou de charger les données, reportez-vous à la page 27.

| Rang | Pays | Points |
|------|-----------|--------|
| 1 | CANADA | 1228 |
| 2 | SUÈDE | 1220 |
| 3 | FRANCE | 1120 |
| 4 | ALLEMAGNE | 1100 |
| 5 | SUISSE | 1100 |
| 6 | NORVÈGE | 1100 |

Classements

Pour chaque épreuve figurent les dix meilleurs temps ou résultats.

• Classement pour le mode Olympique

1. Choisissez cette option au moyen des boutons directionnels gauche/droite (ou de la manette de commande) et validez votre choix à l'aide du bouton A.
2. Le classement, pour chaque épreuve, s'affiche. Vous pouvez faire défiler les résultats qui concernent les dix premiers en agissant sur les boutons directionnels gauche/droite (ou de la manette de commande).

• Classement pour le mode Olympique

1. Sélectionnez cette option au moyen des boutons directionnels gauche/droite (ou de la manette de commande) et validez votre choix à l'aide du bouton A.
2. Le classement pour chaque épreuve apparaît. Vous pouvez faire défiler les résultats pour chacune d'elle, à partir du joueur classé en tête, en tirant à droite la manette de commande. Le bouton B permet de revenir au classement pour chaque épreuve.



Récompenses

Dans ce cas s'affichent les médailles acquises par les joueurs à l'occasion de chaque épreuve. Vous pouvez faire défiler le décompte des médailles pour l'ensemble des événements en agissant sur les boutons directionnels gauche/droite (ou de la manette de commande). Le bouton B permet de revenir au menu.



Controller Pak

Le Controller Pak vous offre le moyen de sauvegarder, charger ou effacer des données. Si des données sont sauvegardées grâce au Controller Pak relié à la boîte de commande 1P, vous avez la possibilité de choisir une quelconque option du menu.

- Pour de plus amples détails, reportez-vous à la page suivante.



SAUVEGARDE/CHARGEMENT

Sauvegarde

1. La page de sauvegarde étant affichée, choisissez un des fichiers possibles de sauvegarde (1 à 4) et validez votre choix en appuyant sur le bouton A.
 2. Lorsque le jeu vous demande de confirmer, choisissez "YES" puis appuyez sur le bouton A. Les données sont alors sauvegardées.
- Les données relatives aux modes Olympique et Championnat ne peuvent pas être sauvegardées si le nombre des postes enregistrés est inférieur à dix.
 - Si les quatre fichiers ont déjà servi à la sauvegarde de données, vous pouvez en choisir un et effectuer l'écrasement des données anciennes par les nouvelles. Bien entendu, dans ce cas les données anciennes sont perdues.



Chargement

1. La page de chargement étant affichée, choisissez un des fichiers qu'il est possible de charger (1 à 4) et validez votre choix en appuyant sur le bouton A.
2. Lorsque le jeu vous demande de confirmer, choisissez l'option "YES" puis appuyez sur le bouton A. Les données que contient le fichier sont alors chargées.

Copie

1. La page de copie étant affichée, choisissez un des fichiers qu'il est possible de copier (1 à 4) et validez votre choix en appuyant sur la touche A.
 2. Choisissez le fichier de destination et validez votre choix en appuyant sur le bouton A.
 3. Lorsque le jeu vous demande de confirmer, choisissez l'option "YES" puis appuyez sur le bouton A. Les données que contient le fichier sont alors copiées.
- Si les quatre fichiers ont déjà servi à la sauvegarde de données, vous pouvez en choisir un et effectuer l'écrasement des données anciennes par les nouvelles. Bien entendu, dans ce cas les données anciennes sont perdues.

Effacement

1. La page d'effacement étant affichée, choisissez un des fichiers qu'il est possible de copier (1 à 4) et validez votre choix en appuyant sur la touche A.
 2. Lorsque le jeu vous demande de confirmer, choisissez l'option "YES" puis appuyez sur le bouton A. Les données que contient le fichier sont alors effacées.
- Les données effacées sont irrémédiablement perdues. Soyez donc attentif avant de provoquer un effacement.
 - Les données provenant d'une autre partie peuvent être effacées grâce au menu du Controller Pak.

Fichiers sauvegardés



Ce jeu permet de créer quatre fichiers sauvegardés dans une note. Ces quatre fichiers (1 à 4) sont présentés dans l'ordre, accompagnés de la mascotte des jeux olympiques de Nagano, "Snowiel". Ce même petit personnage est apparait lorsque les contenus des fichiers sauvegardés sont les mêmes. Souvenez-vous de cela lorsque vous effectuez une opération de sauvegarde, chargement, copie ou effacement.

DESCRIPTION DES EVENEMENTS

Ski alpin, Descente

<Règles>

Les places sont déterminées en fonction du temps mis par chaque athlète pour effectuer la première course. Les skieurs doivent franchir toutes les portes implantées entre les lignes de départ et d'arrivée.

<Compétition>

1. Avant que ne commence la course, les résultats actuels et la méthode de contrôle sont affichés. Appuyez sur le bouton A pour commencer l'épreuve.
2. Le départ est automatique. Utilisez la manette de commande et le bouton A pour franchir toutes les portes. Manquer une porte conduit à la disqualification.



Bouton A: Prise de carre

Manette de commande: -- inclinaison du corps pour un virage à droite; +- inclinaison du corps pour un virage à gauche

Ski alpin, Slalom géant

<Règles>

Les places sont déterminées en fonction du temps mis par chaque athlète pour effectuer la première course. Les skieurs doivent franchir alternativement les portes rouges et bleues implantées entre les lignes de départ et d'arrivée.

<Compétition>

1. Avant que ne commence la course, les résultats actuels et la méthode de contrôle sont affichés. Appuyez sur le bouton A pour commencer l'épreuve.
2. Le départ est automatique. Utilisez la manette de commande et le bouton A pour franchir toutes les portes. Manquer une porte conduit à la disqualification.



Bouton A: Prise de carre

Manette de commande: -- inclinaison du corps pour un virage à droite; +- inclinaison du corps pour un virage à gauche

Saut, Individuel K120/K80

<Règles>

Les places sont en fonction du total des points après deux sauts. Les points sont attribués en tenant compte de la distance parcourue mais aussi du style.

<Compétition>

1. Avant que ne commence le saut, les résultats actuels et la méthode de contrôle sont affichés. Appuyez sur le bouton A pour commencer l'épreuve. Pour débiter le saut, appuyez sur le bouton A alors que la manette de commande est en position abaissée.
2. Pour sauter, poussez la manette de commande vers l'avant de façon qu'elle soit verticale puis, rapidement, tirez-la à vous.
3. Lorsque le skieur est en l'air, utilisez la manette de commande pour maintenir son équilibre. En effet, un vent latéral peut le déséquilibrer et donc réduire sa vitesse.
4. Appuyez sur le bouton A pour toucher le sol lorsque l'aiguille de l'altimètre se trouve dans la zone verte.



Bouton A: Atterrissage

Manette de commande: ↑ le sauteur se penche vers l'avant, ce qui accroît sa vitesse mais diminue son altitude
 ↓ le sauteur se redresse, ce qui accroît son altitude mais diminue sa vitesse
 ←→ pour agir sur l'équilibre gauche/droite du sauteur quand il est en l'air

Snowboard, Slalom géant

<Règles>

Les places sont déterminées en fonction du temps mis par chaque athlète pour effectuer la première course. Les skieurs doivent franchir alternativement les portes rouges et bleues implantées entre les lignes de départ et d'arrivée.

<Compétition>

1. Avant que ne commence la course, les résultats actuels et la méthode de contrôle sont affichés. Appuyez sur le bouton A pour commencer l'épreuve.
2. Le départ est automatique. Utilisez la manette de commande et le bouton A pour franchir toutes les portes. Manquer une porte conduit à la disqualification.



Bouton A: Prise de carre

Manette de commande: ←-inclinaison du corps pour un virage à droite; →-inclinaison du corps pour un virage à gauche

Snowboard, Halfpipe

<Règles>

Pour cette épreuve, les places sont déterminées par le nombre de points acquis compte tenu de l'adresse. Cinq juges attribuent une note à chaque compétition en fonction des techniques standard utilisées, de la rotation, de l'amplitude, de la précision du contact avec le sol et de l'exécution.

<Compétition>

1. Une pression sur le bouton Start affiche une page sur laquelle figurent les techniques. L'épreuve commence, après avoir validé le choix à l'aide du bouton A.
- Les boutons L et R permettent de changer l'angle de prise de vues, lequel est figuré dans le coin inférieur gauche de l'écran.
2. Avant que ne commence la course, les résultats actuels et la méthode de contrôle sont affichés. Appuyez sur le bouton A pour commencer l'épreuve.
3. Les commandes disponibles sont affichées sur l'écran pendant la course. Soyez précis de manière à exécuter les mouvements avec exactitude. La manette de commande, le bouton A et le bouton B permettent d'effectuer tous les mouvements.



Bouton B: annulation (lors de la sélection d'une technique)/commandes

Bouton A: validation (lors de la sélection d'une technique)/commandes

Boutons L et R: changement de l'angle de la caméra

Curling

<Règles>

Deux équipes s'opposent sur une patinoire. Chaque équipe lance, l'une après l'autre, quatre palets en direction d'anneaux (la "maison") marqués à la surface de la glace. L'équipe gagnante est celle dont le palet est le plus proche du centre de la maison. Ainsi se termine la première manche ("fin"). Une partie comporte quatre manches. Le gagnant est déterminé en fonction du nombre de points acquis. En outre, l'équipe ayant le plus grand nombre de points à la fin d'une manche, commence la manche suivante.

- La partie se prolonge si la note est la même à la fin des quatre manches.
- Contrairement aux autres sports, le curling donne lieu à un tournoi. En conséquence, les notes peuvent être sauvegardées à près chaque partie.

Pour de plus amples informations, reportez-vous à la page suivante.

<Compétition>

1. Avant que ne commence la compétition, les résultats actuels et la méthode de contrôle sont affichés. Appuyez sur le bouton A pour commencer l'épreuve.
2. La direction dans laquelle le palet est envoyé dépend de la position gauche/droite de la manette de commande. La puissance du tir dépend, elle, de la position avant/arrière de cette même manette. Le lancer du palet est commandé par le bouton A. Lorsque la jauge de puissance indique une valeur élevée, la largeur de la trajectoire possible du palet diminue et votre lancer peut être plus puissant.
 - Vous pouvez donner de l'effet au palet en le faisant tourner sur lui-même, en appuyant, pour cela, sur le bouton B avant d'effectuer le lancer.
 - Agir sur la manette de commande tout en examinant ce qui se passe au-delà de la maison en manoeuvrant le bouton C, permet de découvrir des angles et une puissance de lancer inhabituels.
3. Après le lancer, une pression répétée sur le bouton A fait intervenir les balayeurs chargés de nettoyer la patinoire.
4. Lorsque chaque équipe a lancé ses palets, celle dont le palet est le plus proche du centre de la maison marque un point.



Bouton C: changement des angles de prise de vues qui comprennent une vue en plongée

Bouton B: Rotation du palet

Bouton A: lancer et nettoyage

Manette de commande: ← → définit la direction du lancer; ↑ ↓ définit la puissance du lancer

Dans le cas d'une partie à deux joueurs

Une partie de curling peut être jouée à deux. Dans ce cas, vous devez, avant de mettre le jeu sous tension, connecter une boîte de commande à la prise 1P et une autre à la prise 2P.

1. La page de sélection des épreuves du mode Olympique étant affichée, choisissez l'option Curling; "New Game/Continue" s'affiche alors. Choisissez l'option New game et validez votre choix au moyen du bouton A.
2. Les deux joueurs choisissent ensuite leur pays et indiquent leur nom (pour de plus amples détails, reportez-vous aux explications données pour le mode Olympique).
3. Avant que l'épreuve ne commande, "Tournoiement/Versus". Choisissez l'option Versus puis validez votre choix en appuyant sur le bouton A.
4. Lorsque la partie est terminée, la page de menu s'affiche.
 - Les données correspondant à une partie à deux joueurs ne peuvent pas être sauvegardées.



Luge, Individuel

<Règles>

Pour cette épreuve, les places sont déterminées par le nombre de points acquis par chaque athlète après une course. Immédiatement après le début de la course, votre personnage se lance sur la neige en s'y agrippant des deux mains munies de gants à crampons. Dès que la vitesse augmente, il se couche sur la luge, face tournée vers le ciel et guide la luge de façon qu'elle ne vienne pas en contact avec les murs.

<Compétition>

1. Avant que ne commence la compétition, les résultats actuels et la méthode de contrôle sont affichés. Appuyez sur le bouton A pour commencer l'épreuve.
 2. Appuyez sur le bouton L, ou sur bouton R, pour commencer la course. Lorsque la jauge de puissance commence à fluctuer, appuyez sur le bouton L, ou sur le bouton R, pour commencer la course. La course se ayant débuté, appuyez alternativement et de manière répétée sur les boutons L et R de façon à augmenter la vitesse.
- Commencez la course lorsque la jauge de puissance indique une valeur élevée de sorte que la vitesse soit bonne.
 - Veillez à ce que la luge ne se retourne pas dans un virage. (Cette erreur entraîne automatiquement la disqualification.)



Boutons L et R: départ/accélération initiale

Manette de commande: ← → Inclinaison du corps à gauche et à droite

Bobsleigh, Equipe de quatre

<Règles>

Les places sont déterminées par le temps des athlètes après une course. Au début, les athlètes poussent le bobsleigh de manière qu'il atteigne la vitesse voulue pure, puis après l'autre, ils sautent dans le bobsleigh. Lorsque toute l'équipe est dans le bobsleigh, celui-ci doit être conduit de façon qu'il ne soit pas en contact avec les murs.

<Compétition>

1. Avant que ne commence la course, les résultats actuels et la méthode de contrôle sont affichés. Appuyez sur le bouton A pour commencer l'épreuve.
2. Dès que la course a commencé, appuyez de manière répétée sur le bouton A pour accroître la vitesse. Quand vous jugez que celle-ci est suffisante, appuyez quatre fois sur le bouton B de sorte que chaque athlète rejoigne le bobsleigh.
3. Guidez le bobsleigh au moyen de la manette de commande. (Cette course n'est pas tirée d'un événement sportif réel.)



Bouton A: accélération initiale

Bouton B: embarquement des athlètes

Manette de commande: ← → guide vers la gauche ou vers la droite

Patinage de vitesse, 500/1500 mètres

<Règles>

Cette épreuve se court contre l'ordinateur de jeu. Les patineurs passent successivement d'un couloir intérieur à un couloir extérieur. Les places sont déterminées par les temps des athlètes après deux courses (dont une en mode Championnat). Les patineurs sont disqualifiés s'ils partent trois fois trop tôt.

<Compétition>

1. Avant que ne commence la course, les résultats actuels et la méthode de contrôle sont affichés. Appuyez sur le bouton A pour commencer l'épreuve.
 2. Après le signal de départ, appuyez alternativement sur les boutons L et R pour augmenter la vitesse tout en prenant en compte la foulée de l'athlète (trois départs précipités entraînent la disqualification).
 3. La jauge de puissance se déplace vers la gauche et vers la droite, en fonction du mouvement du patineur. Si vous appuyez sur les boutons de détente exactement quand la jauge est à son maximum, vous augmentez la vitesse du patineur.
- Les patineurs choisissent d'eux-mêmes le couloir convenable.



Boutons L et R: départ/accélération initiale

Ski libre, Figures aériennes

<Règles>

Les skieurs tentent de maintenir leur équilibre alors qu'ils s'élancent sur une pente abrupte, rencontrent une bosse et essaient d'effectuer les figures choisies avant le départ, avant de toucher le sol en sécurité. Les places sont déterminées par le total des points après deux épreuves. Les points sont attribués en tenant compte des figures, du style et de la façon dont le skieur atterrit.

<Compétition>

1. Une pression sur le bouton Start affiche une page sur laquelle figurent les techniques. L'épreuve commence, après avoir validé le choix à l'aide du bouton A.
- Les boutons L et R permettent de changer l'angle de prise de vues, lequel est figuré dans le coin inférieur gauche de l'écran.
2. Avant que ne commence la course, les résultats actuels et la méthode de contrôle sont affichés. Appuyez sur le bouton A pour commencer l'épreuve.
3. Lorsque le skieur est proche du saut, appuyez de manière répétée sur le bouton A de sorte que la jauge indique une valeur plus grande que la normale.
4. Après avoir exécuté les figures aériennes, appuyez sur le bouton B pour atterrir en toute sécurité.



Manette de commande: choix des figures
Bouton B: annulation/atterrissage

Bouton A: validation/puissance
Boutons L et R: changement de l'angle de la caméra