EMULATION64.FR
NINTENDO 64

TABLE DES MATIERES

Histoire 3

Controller Pak 4

Commencer à Jouer 5

Commandes 8

Ecran de Jeu 12

Mode Histoire 14

Mode Versus 16

Mode Entrainement 19

Mode Practice 21

Mode Options 22

Mode Data 23

Présentation des Personnages 25

Andy / Astronots 25
DDJ / Captain Cat Kit 26
Nola / Marsa 27
Jerry / Robot CHO 28
Clione / Beartank 29
Roy / Cools Roy 30
Val / Mamezo 31
George / Darkness 32

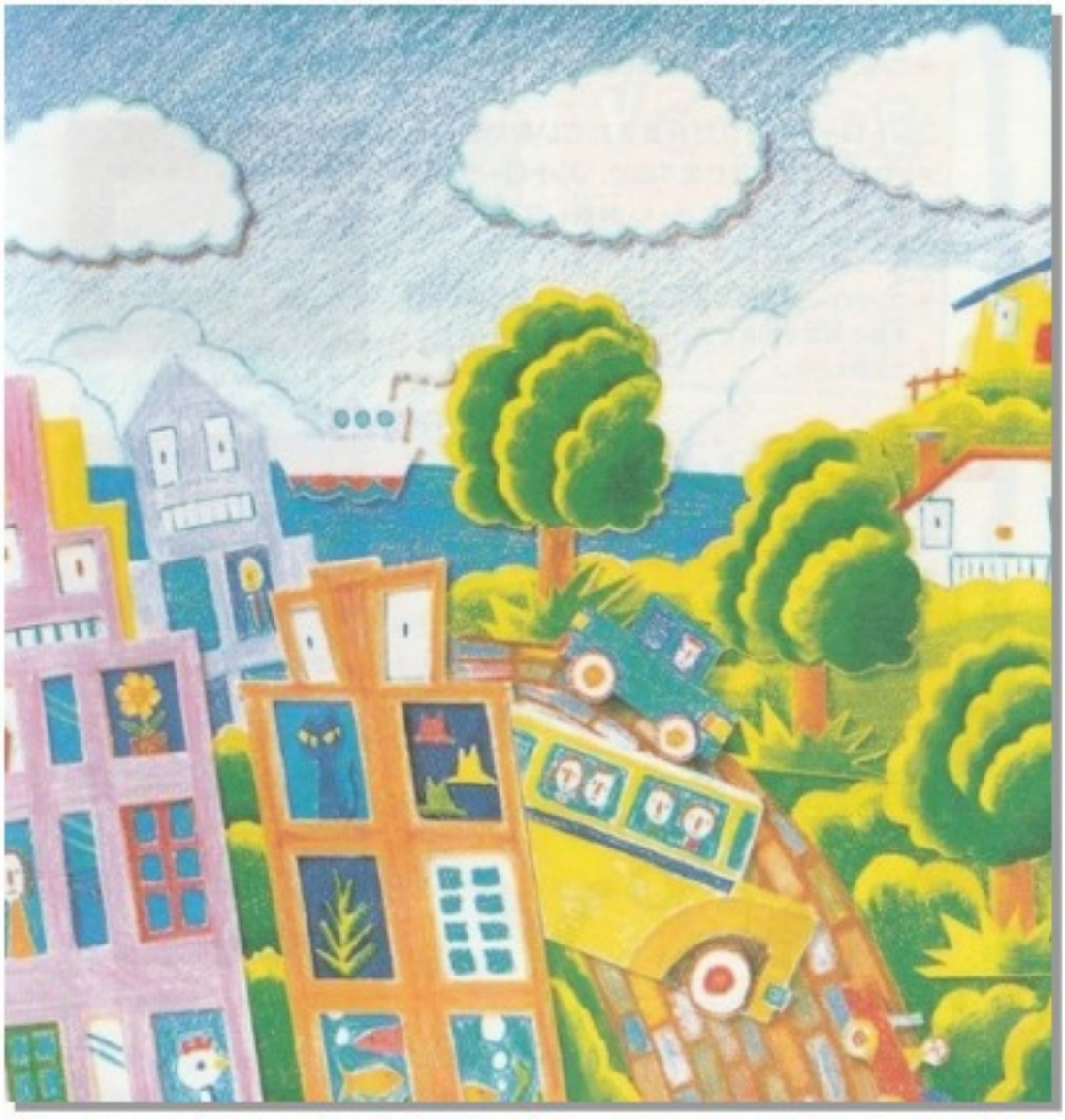
Emulation64.fr

HISTOIRE

Vous êtes arrivés à « Twinkle Town ».
C'est un endroit enchanté et la légende raconte qu'il y a très longtemps, il était habité par des sorciers.

Un jour, des enfants trouvèrent des crayons de couleur aux abords de la ville.
Les dessins réalisés avec les crayons prennèrent vie et sèmèrent le chaos en ville par leurs malices.

Car voyez-vous, ils appartenaient autrefois à un sorcier...



Emulation64.fr

CONTROLLER PAK

Les données peuvent être sauvegardées et chargées à l'aide du Controller Pak (vendu séparément).
Fixez le Controller Pak sous la Manette 1 ou 2.

Données du Controller Pak

Les données des personnages (Character Notes) et les données système (System Notes) sont créées dans le Controller Pak.

Données des personnages : 40 pages requises.
Les données des personnages entraînés en mode Entraînement peuvent être sauvegardées.

Données système : 2 pages requises.
Les paramètres du Mode Options peuvent être sauvegardés.

Menu du Controller Pak

Maintenez le bouton Start enfoncé et allumez votre Nintendo 64 pour afficher le menu du Controller Pak.
Pointez le curseur de la manette sur les données à effacer et sélectionnez-les avec le bouton A.
Sélectionnez "Yes" (Oui) sur l'écran de confirmation et effacez-les avec le bouton A.

★ **Attention :** Les données effacées ne peuvent pas être récupérées.

Messages d'Erreur du Controller Pak

Controller Pak not inserted : Controller Pak non inséré.
Pour jouer sans sauvegarder, appuyez sur le bouton Start.

Insufficient empty pages : Nombre insuffisant de pages vides.
Pour jouer sans sauvegarder, appuyez sur le bouton Start.

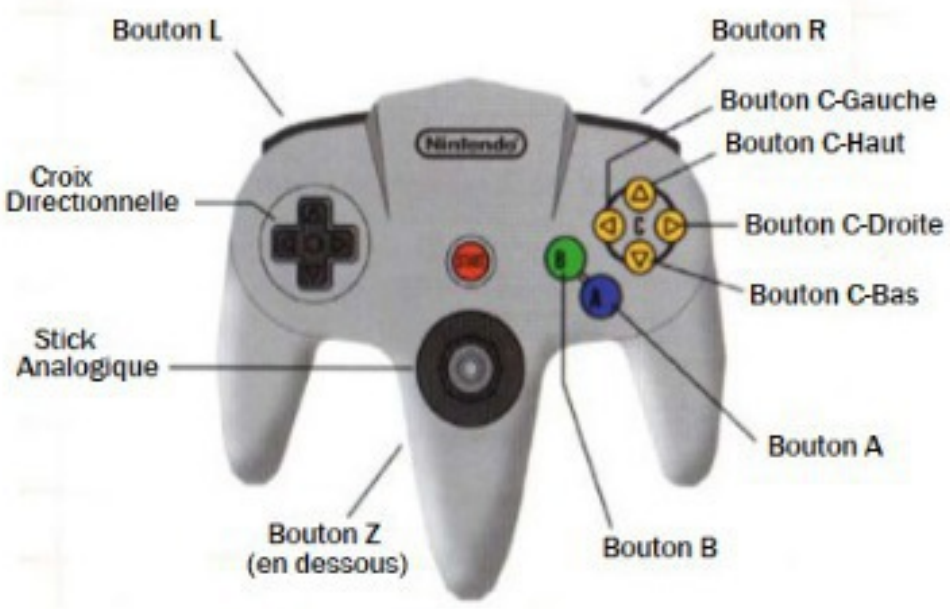
Controller Pak error - Reinsert and press Reset :
Erreur du Controller Pak - Réinsérez le et appuyez sur "Reset".
Pour jouer sans sauvegarder, appuyez sur le bouton Start.

Controller Pak malfunction : Dysfonctionnement du Controller Pak.
Controller Pak mal inséré ou données endommagées.

Emulation64.fr

COMMENCER A JOUER

Naviguer dans les Menus



Bouton L : Utilisé dans le Mode Data

Bouton R : Utilisé dans le Mode Data

Bouton Start : Sélectionner

Croix Directionnelle : Déplacer le Curseur

Stick Analogique : Déplacer le Curseur

Bouton Z : Annuler / Retourner à l'Ecran Précédent

Bouton A : Sélectionner

Bouton B : Annuler / Retourner à l'Ecran Précédent

Boutons C : Sélectionner

Emulation64.fr

COMMENCER A JOUER

Lancer le Jeu

Insérez la cartouche de jeu dans votre console Nintendo 64.
Vérifiez que la manette et la cartouche sont correctement insérés, puis allumez la console.

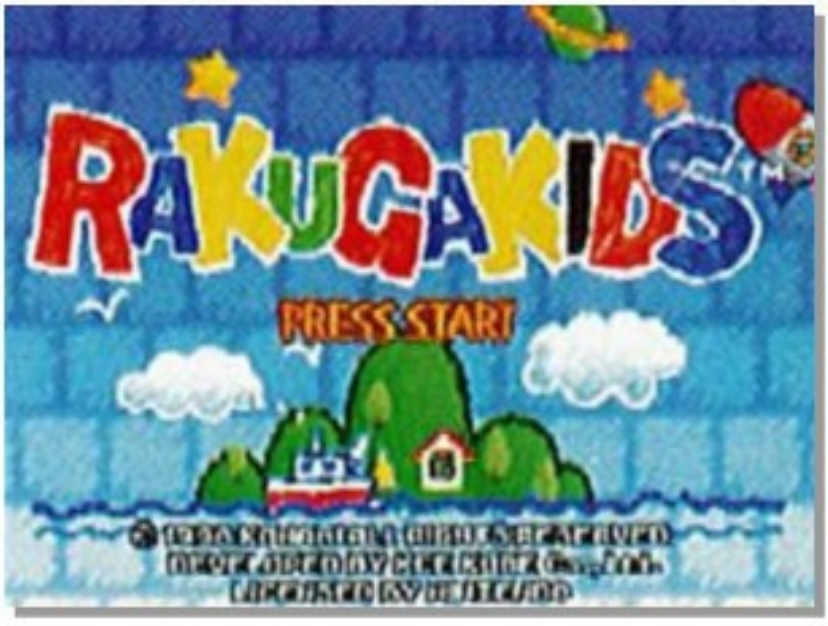
* Ne touchez pas le joystick pour le moment.

Un message s'affiche à l'écran si le Controller Pak n'est pas inséré.
Assurez-vous d'insérer correctement le Controller Pak.
Pour démarrer le jeu sans Controller Pak, appuyez sur le bouton Start.

* **Attention :**
Si vous jouez sans Controller Pak, les données seront perdues lorsque vous éteindrez la console.

Ecran Titre

Après l'introduction, l'écran titre s'affiche.
Appuyez sur le bouton Start pour accéder au menu principal.



Emulation64.fr

COMMENCER A JOUER

Menu Principal

Choisissez le Mode souhaité, puis appuyez sur le bouton A pour le sélectionner.

EMULATION64.FR
Emulation64.fr
NINTENDO 64

COMMANDES

Voici les commandes de base du jeu.
Les paramètres des boutons peuvent être modifiés dans le Mode Options.

★ Les commandes affichées sont valables lorsque les personnages sont tournés vers la droite.

Commandes de Base

Déplacement du personnage :
Croix Directionnelle / Stick Analogique

Saut :
↖ ou ↑ ou ↗

Double saut :
Sautez à nouveau après avoir sauté.

Coup de Poing (P) :
B (coup de poing faible)
C-Gauche (coup de poing moyen)
C-Haut (coup de poing puissant)

Coup de Pied (K) :
A (coup de pied faible)
C-Bas (coup de pied moyen)
C-Droite (coup de pied puissant)

Se protéger :
← ou ↙

Se protéger (en l'air) :
← ↙ ↓ + B ou C-Gauche ou C-Haut

Projeter :
← ou → tout en appuyant sur C-Gauche ou C-Haut

Projeter (en l'air) :
Pendant que les deux personnages sautent, appuyez sur ← ou → tout en appuyant sur C-Gauche ou C-Haut

Emulation64.fr

COMMANDES

Attaque Cyclone :
→ ↘ ↓ ↙ ← + B ou C-Gauche ou C-Haut

Posture Défensive :
Pendant l'attaque Cyclone : ← ↙ ↓ + B ou C-Gauche ou C-Haut

Provocation :
Bouton Z

Magie :
Bouton R

Mettre le Jeu en Pause :
Bouton Start

Règles

Vous gagnez une manche si la jauge de vie de l'adversaire atteint 0 avant la fin du temps imparti.
Par défaut, trois manches par partie sont jouées.
Le premier joueur à remporter deux manches remporte la partie.
À la fin du temps imparti, le joueur dont la jauge de vie est la plus élevée remporte la partie.
En cas de double KO ou si le niveau des jauges de vie sont identiques à la fin du temps imparti, la manche est nulle et rejouée.

Emulation64.fr

COMMANDES

Magie

Vous accumulez de la Puissance Magique lorsque vous attaquez ou subissez des dégâts.
Lorsque la jauge de Puissance Magique atteint son maximum, un crayon est stocké.
La Magie peut être utilisée quand vous possédez un crayon.

* Vous pouvez tenir jusqu'à trois crayons.

* Même sans accumulation de Puissance Magique, la Magie peut être utilisée avec un ou plusieurs crayons.

Il existe deux types de Magie : **Magie Simple** (Simple Input) et **Magie Avancée** (Command Input).
Les deux types de magie sont identiques pour tous les personnages.
Les commandes affichées ci-dessous s'appliquent lorsque les personnages sont tournés vers la droite.

Attaque Magique :
Simple : → + R
Avancée : ↓ ↘ → ↓ ↘ → + B

Contre Attaque Magique :
Simple : R
Avancée : ← ↙ ↓ + B

Défense Magique :
Simple : ← + R
Avancée : ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + B

* Les boutons C-Gauche ou C-Haut peuvent être utilisés à la place du bouton B.

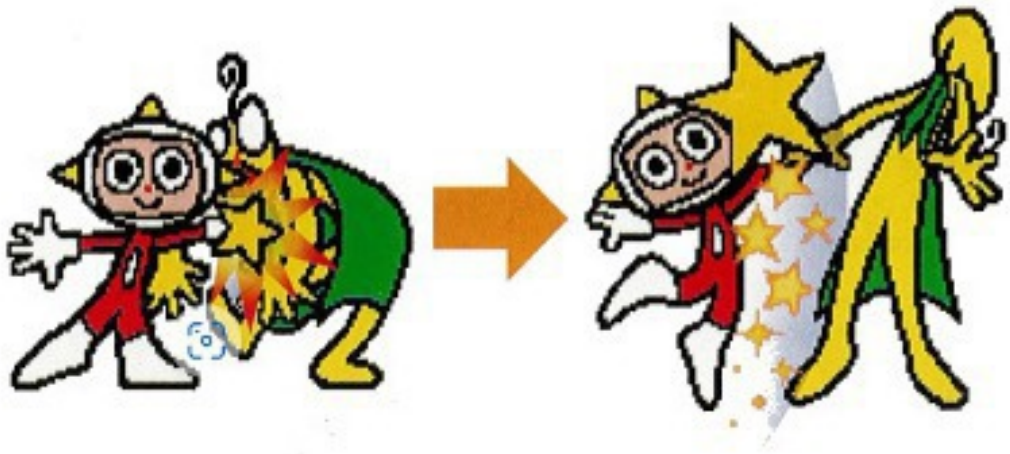
Emulation64.fr

COMMANDES

Changement d'Attaque

Vous pouvez passer rapidement à l'action suivante en effectuant l'attaque suivante pendant des coups de poing ou des coups de pied.

Exemple :



Lors de l'exécution d'une technique de base…

…un changement d'attaque ultra-rapide !

★ L'annulation peut être utilisée pour passer des attaques de base aux attaques spéciales et des attaques de base à la magie.
Essayez vous-même les nombreuses autres variantes !

Emulation64.fr

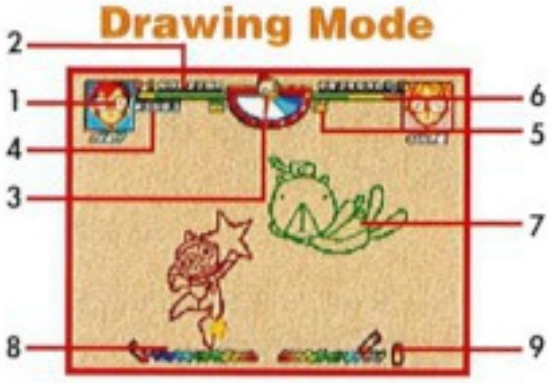
ECRAN DE JEU

Vous pouvez sélectionner le **Mode Peinture** (Painting Mode) ou le **Mode Dessin** (Drawing Mode) pendant le jeu.
Les paramètres peuvent être modifiés dans le Mode Options.

Ecran de Jeu

Mode Peinture (Painting Mode) :
Les personnages en couleur combattant dans un décor 3D.

Mode Dessin (Drawing mode) :
Les personnages combattant dans un décor simplifié.



1. Maître : Le Maître de votre combattant
2. Score : Le score actuel
3. Temps : Lorsque l'aiguille atteint l'extrémité droite, le round est terminé.
4. Points de victoire consécutifs : Nombre de parties gagnées (affiché en mode Combat uniquement).
5. Points de victoire : 1 point gagné à chaque round gagné.
6. Jauge de Vie : La jauge diminue à chaque dégât subi.
7. Combattant : Votre combattant
8. Jauge de puissance magique : Indique votre niveau de puissance magique.
9. Crayon : Stock de puissance magique

★ Vous pouvez modifier la limite de temps et le nombre de points de victoire acquis à chaque fois que vous remportez une manche (dans le Mode Options).

Emulation64.fr
EMULATION64.FR
NINTENDO64

ECRAN DE JEU

Menu Pause

Lorsque vous appuyez sur le bouton Start pendant une partie, le menu Pause s'affiche.

Retour au Jeu (Return to Game) :
Revenir au jeu.

Configuration des boutons (Key Configuartion) :
Modifier les paramètres des boutons.

Fin de Partie (Game End) :
Terminer la partie en cours et revenir au menu principal.

Emulation64.fr

MODE HISTOIRE

Battle Mode (Combat) :
Mode réservé aux personnages entraînés.

Free Play Mode (Jeu Libre) :
Mode pour les joueurs solo.

Battle Mode (Combat)

Regardez les personnages entraînés en mode Entraînement s'affronter (ces personnages ne peuvent pas être contrôlés).

★ Voir le Mode Entraînement.

▶ **Pour commencer :**

Dans le fichier mémoire, faites défiler jusqu'au personnage entraîné que vous souhaitez voir combattre et sélectionnez-le à l'aide du bouton de sélection de personnage.
Le jeu commence après l'introduction.

★ Si les données n'ont pas été chargées, chargez-les dans le Mode Data.

Emulation64.fr

MODE HISTOIRE

Free Play Mode (Jeu Libre)

Sélectionnez votre personnage préféré et combattez à travers un scénario (les personnages entraînés ne peuvent pas être sélectionnés).

▸ Pour commencer :

Faites défiler les personnages et sélectionnez en un à l'aide du bouton de sélection de personnage.
Le jeu commence après l'introduction.

Fin de Partie

Si vous gagnez un combat, vous pouvez passer au combat suivant.
Si vous perdez, l'option "Continue" s'affiche à l'écran.
Sélectionnez "Oui" (Yes) avec le bouton Start ou "Non" (No) avec le bouton B pour continuer ou quitter la partie.
Si le compte à rebours "Continue" atteint 0, la partie se termine et le Menu Principal apparaît.

★ Vous pouvez utiliser "Continue" autant de fois que vous le souhaitez.

Emulation64.fr
EMULATION64.FR
NINTENDO64

MODE VERSUS

Les personnages entraînés en mode Entraînement peuvent être utilisés en combat VS.

Sélection du Joueur

Faites défiler les personnages et sélectionnez en un à l'aide du bouton de sélection de personnage.
Pour utiliser des personnages entraînés, sélectionnez "Memory File".
Les personnages entraînés ne peuvent pas être contrôlés.

* Si les données n'ont pas été chargées, chargez-les dans le Mode Data.

* Lorsque "?" est sélectionné, le personnage est sélectionné aléatoirement.

Choisissez "User" ou "Com" et validez à l'aide du bouton A.

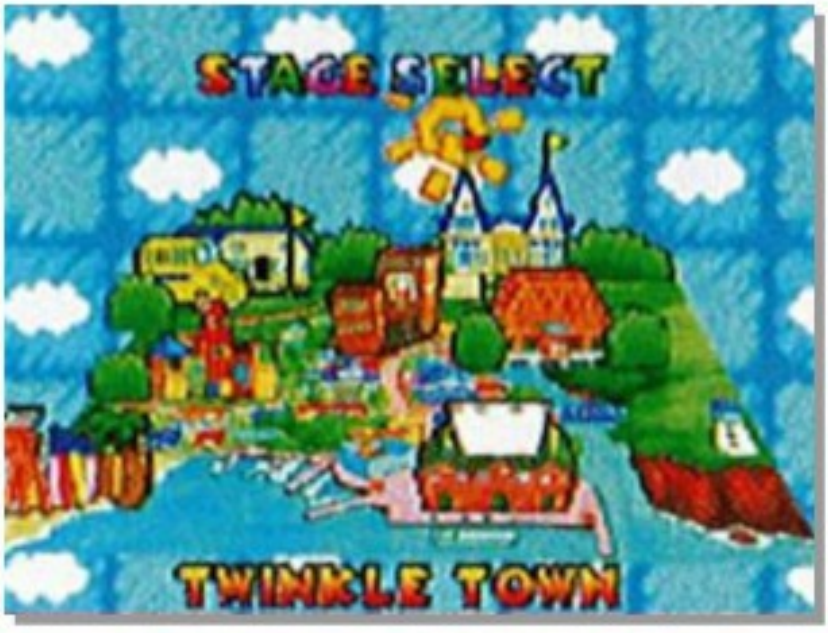
User : Joueur
Com : Console

Emulation64.fr

MODE VERSUS

Sélection du Niveau

Faites défiler les niveaux et sélectionnez en un à l'aide du bouton A.
Le jeu commence après l'introduction.
Appuyez sur la Croix Directionnelle pour zoomer.



EMULATION64.FR
Emulation64.fr
NINTENDO 64

MODE VERSUS

Fin de Partie

L'écran de sélection du joueur apparaît à la fin de la partie.
Pour continuer, sélectionnez un personnage avec le bouton de sélection du personnage ainsi qu'un niveau et validez avec le bouton A.

Pour terminer la partie, appuyez sur le bouton Z pour revenir au Menu Principal.

EMULATION64.FR
Emulation64.fr
NINTENDO64

MODE ENTRAINEMENT

Les personnages entraînés mémorisent les techniques et stratégies préférées du joueur et décident de leur stratégie de combat en fonction des conditions.
Vous pouvez observer ce phénomène pendant les combats (les personnages entraînés ne peuvent pas être contrôlés).
Les personnages entraînés peuvent être utilisés en mode Combat (Battle Mode) et en mode Versus (VS Mode).

★ Utilisez un Controller Pak (vendu séparément) pour modifier les données des personnages entraînés par vos amis et rendre les combats encore plus amusants.

Sélection du Fichier

Faites défiler les fichiers et sélectionnez en un à l'aide du bouton A.

▸ Lors de la première partie :

Sélectionnez un personnage à l'aide du bouton A.
Attribuez-lui ensuite un nom :
Déplacez le curseur avec la manette.
Sélectionnez des lettres à l'aide du bouton A.
Appuyez sur le bouton B pour supprimer des lettres.
Appuyez sur les boutons L et R pour déplacer le curseur.
Une fois le nom saisi, sélectionnez "End" (Fin).

Emulation64.fr

MODE ENTRAINEMENT

▸ **Lorsqu'un fichier a été chargé :**

Faites défiler jusqu'à l'élément souhaité et sélectionnez-le à l'aide du bouton A.

New Character (Nouveau personnage) :
Effacez les données de la mémoire et entraînez-vous depuis le début.

Continue (Continuer) :
Continuez l'entraînement en utilisant les données précédentes.

Sélection de l'Adversaire

Faites défiler jusqu'à l'adversaire souhaité et sélectionnez-le.
Lorsque "?" est sélectionné, l'adversaire est sélectionné aléatoirement.

Sélection du Niveau

Faites défiler la liste jusqu'au Niveau souhaité, puis sélectionnez-le à l'aide du bouton A.
L'entraînement commence après l'introduction.

★ Assurez-vous de sauvegarder les données.
L'absence de sauvegarde entraînera la perte des nouvelles données.

Emulation64.fr

MODE PRACTICE

Le Mode Practice permet de s'entraîner à contrôler les personnages. Dans ce mode, la Magie peut être utilisée aussi souvent que souhaité, quel que soit le niveau de Puissance Magique.

Sélection du Joueur

Faites défiler jusqu'au Joueur et jusqu'à l'Adversaire souhaités pour l'entraînement, puis sélectionnez-les à l'aide du bouton de Sélection de Personnage.
Les personnages entraînés ne peuvent pas être utilisés.

Sélection du Niveau

Faites défiler la liste jusqu'au Niveau souhaité, puis sélectionnez-le à l'aide du bouton A.
L'entraînement commence après l'introduction.
Appuyez sur la Croix Directionnelle pour zoomer.

Emulation64.fr

MODE OPTIONS

Différents paramètres peuvent être modifiés en cours de partie.
Utilisez la Croix Directionnelle ou le Stick Analogique pour sélectionner un paramètre (Haut / Bas), et pour le modifier (Gauche / Droite).
Une fois terminé, sélectionnez "Exit" pour revenir au Menu Principal.

Difficulty : Niveau de difficulté.
Handicap : Handicap compétitif.
Le joueur avec le plus de points est le plus fort.
Time : Temps imparti pour une manche.
Round : Nombre de manches par partie.
Screen Mode : Change l'affichage de l'écran pendant la partie.
Sound Mode : Son Mono ou Stereo.
Key Configuration : Modifiez les paramètres des boutons pendant la partie.
(Sélectionnez les boutons en appuyant sur Haut / Bas et modifiez-les en appuyant sur Gauche / Droite)
System Data : Enregistrez et chargez les paramètres d'options.
(Lorsqu'aucune note système n'est présente dans le Controller Pak, des notes sont automatiquement créées)

Emulation64.fr

MODE DATA

Les données de personnage entraînées peuvent être chargées, sauvegardées et effacées.
Accédez à l'élément souhaité en appuyant Haut / Bas.
Sélectionnez-le avec le bouton A (utilisez le bouton B pour annuler).
Affichez le contenu du Controller Pak de la manette 1 avec le bouton L et celui de la manette 2 avec le bouton R.
Sélectionnez "Exit" pour revenir à l'écran principal.

Informations sur les Données

Lorsque vous utilisez les données d'un personnage entraîné, chargez les données en sélectionannt un fichier.
Les données des personnages entraînés en mode Entraînement sont enregistrées dans le Controller Pak de la manette.

Character Notes (Données) :
Les données de chaque personnage sont enregistrées individuellement dans le Controller Pak de la manette.

Memory Files (Fichiers) :
La manette contient les fichiers 1 à 4.
Les données d'un personnage peuvent être chargées dans chaque fichier (les données du fichier sont perdues si la console est éteinte).

★ **Attention :**
Ne retirez pas ou n'insérez pas les Controller Pak pendant l'enregistrement ou le chargement de données (Risque de perte de données).
Si un message d'erreur s'affiche, consultez la section "Controller Pak".

EMULATION64.FR
Emulation64.fr
NINTENDO64

MODE DATA

Charger

Chargez les données des personnages (Notes) dans la mémoire du contrôleur.

1. Accédez à l'icône "Load" et sélectionnez-la à l'aide du bouton A.
2. Accédez à des données de personnage enregistrée et sélectionnez-les à l'aide du bouton A.
3. Sélectionnez un fichier dans lequel charger les données et chargez-le à l'aide du bouton A.
Si un fichier contenant déjà des données est sélectionné pendant le chargement, les données existantes seront écrasées.
Si vous ne souhaitez pas écraser les données existantes, sélectionnez un fichier vide.

★ **Attention :**
Les données écrasées ne peuvent pas être récupérées.

Sauvergarder

Enregistrez les données du fichier dans une Note.

1. Accédez à l'icône "Save"et sélectionnez-la à l'aide du bouton A.
2. Accédez au fichier à enregistrer et sélectionnez-le à l'aide du bouton A.
3. Accédez à la note dans laquelle enregistrer les données et sélectionnez-la à l'aide du bouton A.
Si une note contenant déjà des données est sélectionnée lors du chargement, les données existantes seront écrasées.
Si vous ne souhaitez pas écraser les données existantes, sélectionnez une note inutilisée.

★ **Attention :**
Les données écrasées ne peuvent pas être récupérées.

Effacer

Effacez les données de la Note.

1. Accédez à l'icône "Erase" et sélectionnez-la à l'aide du bouton A.
2. Accédez à la note à effacer et sélectionnez-la à l'aide du bouton A.

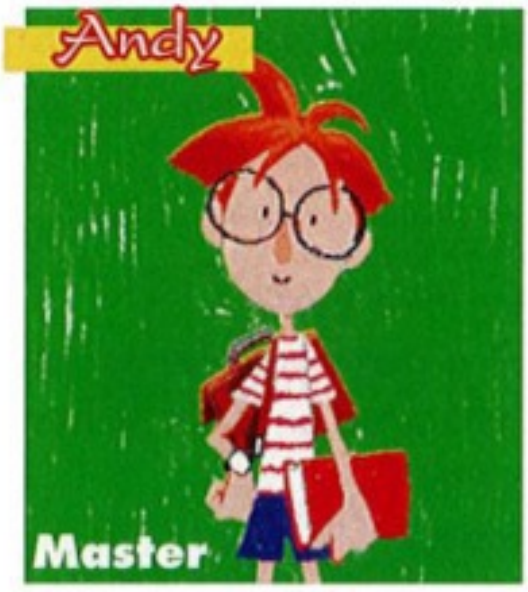
★ **Attention :**
Les données écrasées ne peuvent pas être récupérées.

Emulation64.fr

PRESENTATION DES PERSONNAGES

Andy / Astronots

Le rêve d'Andy est de devenir astronaute ou aventurier.
C'est pourquoi son combattant est un adversaire de rêve : un astronaute.
Astronots est un héros polyvalent, rapide et habile en attaque comme en défense.



Astroshot	Astrojet	Astrokick
↓↘→P (B、◁、△)	→↓↘P (B、◁、△)	↓↙←K (A、▽、▷)

Stardust Drop
→P (◁)

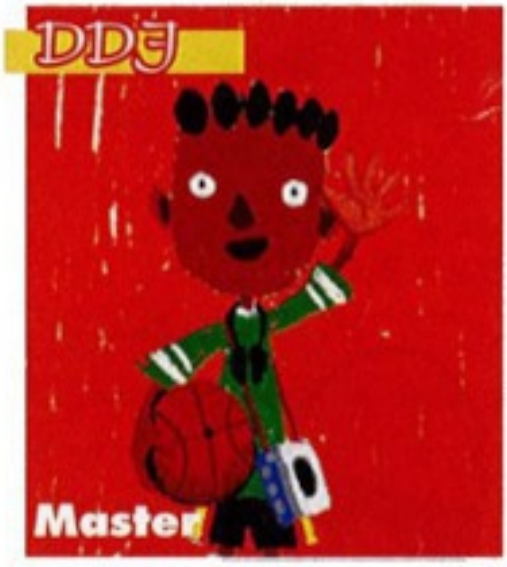
Planet Attack (Attack Magic)	Space Shoot (Counterattack Magic)	Star Tours (Defense Magic)

EMULATION64.FR
Emulation64.fr
NINTENDO 64

PRESENTATION DES PERSONNAGES

DDJ / Captain Cat Kit

DDJ rêve de devenir basketteur professionnel.
Son corps de combattant est fin et ses mouvements sont rythmés.
Il compense son manque de puissance par des mouvements d'une rapidité fulgurante.



Big Big Typhoon	Giant Arc	Tom's Kick
→↓↘K (A、▽、▷)	↓↙←K (A、▽、▷)	←↓↙K (A、▽、▷)

World in the Hoop	Airforce Cat
→P (◁)	↓↘→P (B、◁、△) or ↓↘→K (A、▽、▷)

Hello Mister DJ (Attack Magic)	Good-bye Mister (Counterattack Magic)	First Scramble (Defense Magic)

Emulation64.fr

PRESENTATION DES PERSONNAGES

Nola / Marsa

Le sac à dos de Nola regorge d'objets mystérieux.
La jeune sorcière Marsa est comme Nola.
Elle a plein d'astuces et les utilise toutes.

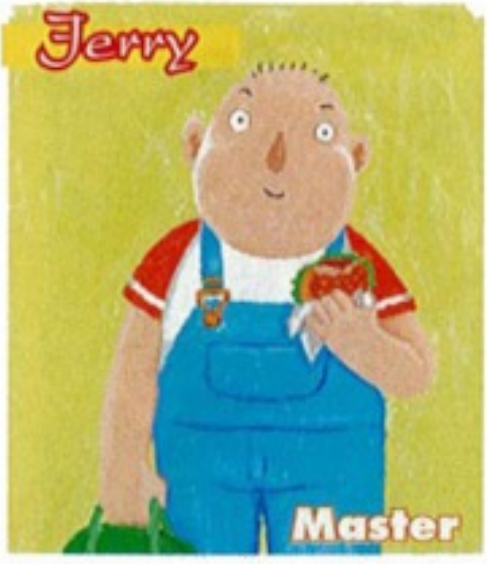
Marsa's Prized Possession	Rooster Step	Marsa Jump
↓↘→P (B、◁、△)	(When airborne) ↓↘→K (A、▽、▷)	↓↙←K (A、▽、▷)
Peacock	**Rooster's Cracker**	
→↓↘P (B、◁、△)	→P (◁)	
Jack-o-Lantern (Attack Magic)	**Marsa's Friend** (Counterattack Magic)	**Cute Flower** (Defense Magic)

Emulation64.fr

PRESENTATION DES PERSONNAGES

Jerry / Robot CHO

Jerry possède une force surhumaine et un appétit débordant.
Il a dessiné Robot CHO dans le bus scolaire.
Ce robot est un attaquant puissant et excelle au combat rapproché.



Thunder Throw	Spark The Shock	Locomotive Attack
→↘↓↙←K(A、▽、▷)	←↓↙P(B、◁、△)	↓↘→P(B、◁、△)

Thunder Cross
→P(◁)

Cutter Press (Attack Magic)	Traffic Control (Counterattack Magic)	Press Factory (Defense Magic)

Emulation64.fr

PRESENTATION DES PERSONNAGES

Clione / Beartank

Clione est volontaire, prompte aux larmes et adore les ours.
Son combattant est un super ours aux mouvements très rapides.
Il est équipé d'un tank qui augmente sa puissance.

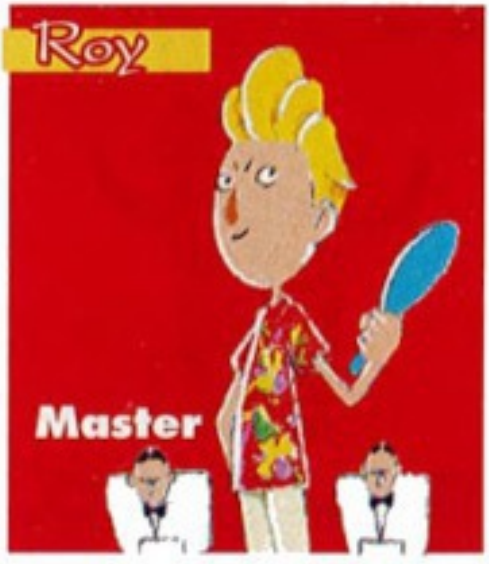
Bear Bomb	Bear Attack	Bear Spin
↓↘→P (B、◁、△)	↓↘→KKK (A、▽、▷)	→↓↘P (B、◁、△)
Bear Illusion	**Bear Flip**	**Bear Hip Attack**
↓↙←K (A、▽、▷)	↓↙←P (B、◁、△)	→K (▽)
Reo Marine (Attack Magic)	**Rabi Taxi** (Counterattack Magic)	**L.A.Jet** (Defense Magic)

Emulation64.fr

PRESENTATION DES PERSONNAGES

Roy / Cools Roy

Roy, décontracté et bavard, veut être un gentleman.
Son combattant est un gars cool, doté d'un mélange d'attaque et de défense parfaitement équilibré.



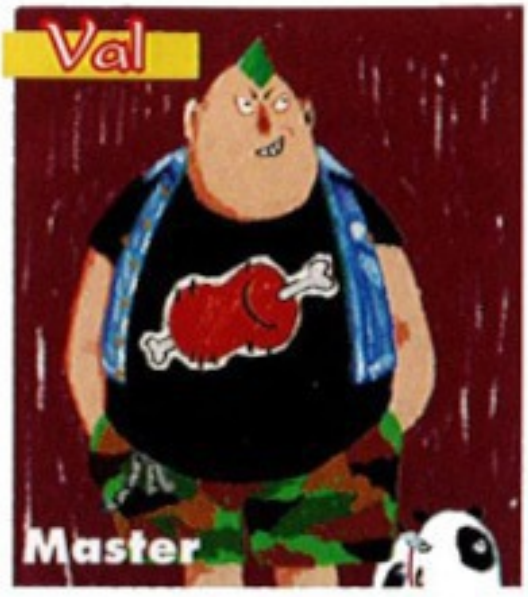
Cool Gatling ↓↘→P (B、◁、△)	**Justice Attack** →↓↘P (B、◁、△)	**Rodeo Drive** ↓↙←K (A、▽、▷)
Heavy Kick (When airborne) ↓↘→K (A、▽、▷)	**Wooden Horse** →K (▽)	
Crazy Bull (Attack Magic)	**Call Me Master** (Counterattack Magic)	**Seven Bridge Railway** (Defense Magic)

EMULATION64.FR
Emulation64.fr
NINTENDO 64

PRESENTATION DES PERSONNAGES

Val / Mamezo

Val, le turbulent, est toujours méchant avec tout le monde.
Son combattant est maléfique et lance des attaques vicieuses.



Flip Dynamite ↓↘→P (Ⓑ、◁、△)	**Turkey Turkey** ↓↙←P (Ⓑ、◁、△)	**Rapid Missile** ↓↘→K (Ⓐ、▽、▷)
Air Snipe ↓↙←K (Ⓐ、▽、▷)	**Hide and Seek** ←↓↙P (Ⓑ、◁、△)	**Mamezo Shock Attack** →P (◁)
Scramble Delivery (Attack Magic)	**Knock Knock Knock** (Counterattack Magic)	**Hell Express** (Defense Magic)

Emulation64.fr

PRESENTATION DES PERSONNAGES

George / Darkness

Membre des Bloody Wolves, un gang de motards réputé pour semer le trouble partout où il passe.
Le logo Bloody Wolf dessiné par George est non seulement plus grotesque que celui de Mamezo, mais aussi terriblement puissant.

Darkness

Emulation64.fr