

Traduit en Français par BFrancois

<http://www.emulation64.fr>



電車 GO!64



TAITO[®]

© TAITO CORP. 1996 1999

振動バック
対応



バックアップ機能付き

取扱説明書

[Emulation64.fr](http://www.emulation64.fr)

TABLE DES MATIERES

| | |
|---------------------------|-----------|
| CARTE | 3 |
| LIGNES | 4 |
| COMMANDES | 8 |
| ECRAN DE JEU | 12 |
| COMMENT CONDUIRE | 14 |
| REGLES DE CONDUITE | 16 |
| SIGNALISATION | 17 |
| MODES DE JEU | 19 |
| REMARQUES | 24 |



電車 **GO!64**

CARTE

Carte des lignes



LIGNES**Le Shinkansen Akita (秋田新幹線)**

L'Akita Shinkansen circule sur une ligne reconstruite composée de la ligne Ou Main (Akita-Omagari) et de la ligne Tazawako (Omagari-Morioka).

À l'origine, il s'agissait d'un petit Shinkansen construit pour une ligne standard, sa vitesse de pointe est de 130 km/h (80 mph).

Le Shinkansen qui relie Morioka à Tokyo est connu sous le nom de Tohoku Akita Shinkansen et s'appelle Yamahiko Komachi, sa vitesse de pointe est de 275 km/h (170 mph).

- Trains : E3 et 200
- Lignes : Akita-Omagari, Omagari-Morioka, Morioka-Shin-Hanamaki

Si vous remplissez les conditions suivantes, vous pouvez conduire le Shinkansen Tohoku de Morioka à Shin-Hanamaki :

Terminez la ligne Shinkansen Akita d'Akita à Omagari sans poursuivre et en vous arrêtant à 0 mètre à la gare d'Omagari.

La ligne Hokuhoku (ほくほく線)

Une ligne courte qui relie le Jouetsu Shinkansen aux trains à destination d'Hokuriku.

Elle a été construite entre la gare de Sagata sur la ligne principale Etsu et Muika Machi sur la ligne Jouetsu.

La plupart des trains relie la gare de Naoetsu sur la ligne principale Shinetsu et la gare d' Echigo Yuyuzawa sur la ligne Jouetsu.

La ligne Hokuhoku n'a pas de passage à niveau et ses trains express circulent à 150 km/h (93 mph).

Le HK 100 exploite à la fois les trains normaux et les trains à grande vitesse.

- Trains : Type HK100, Serie 485, Serie 485-3000, Serie 681-2000
- Lignes : Naoetsu-Uragawara, Naoetsu-Muika Machi

LIGNES

La ligne Keihin-Touhoku (京浜東北線)



Un train bleu clair qui parcourt de longues distances et traverse de nombreuses gares sans s'arrêter.

Il relie Omiya, Tokyo et Yokama.

Il circule également sur la ligne principale Touhoku, la ligne principale Toukaido et la ligne Negishi.

Le train qui traverse Tokyo et va vers le nord s'appelle le train à destination d'Omiya, le train qui traverse Tokyo et va vers le sud s'appelle le train à destination d'Ofuna.

- Trains : Serie 209
- Lignes : Shinagawa-Ueno, Yokohama-Shinagawa

La ligne Principale Ou (奥羽本線)



La ligne principale Ou relie Fukushima à Aomori et passe par Yamagata et Akita.

Dans ce jeu, vous pouvez parcourir la section parallèle au Akita Shinkansen, entre Akita et Omagari.

Il s'agit essentiellement de la même voie, qui a été construite pour le Shinkansen, les trains conventionnels circulant sur une seule voie.

- Trains : Serie 701
- Lignes : Akita-Omagari

LIGNES

La ligne Tazawako (田沢湖線)



La ligne Tazawako est une ligne montagneuse à voie unique entre Morioka et Omagari.

A l'origine il s'agissait d'une ligne lente non électrique, mais la ligne fut électrifiée avec l'ouverture du Tohoku Shinkansen à Morioka. Lors de la construction de l'Akita Shinkansen, la voie a été élargie à la largeur du Shinkansen. Pour cette raison, il est devenu impossible pour

d'autres trains conventionnels d'utiliser ces voies.

Les seuls trains locaux autres que Shinkansen peuvent circuler sur le Tazawako.

- Trains : Serie 701-5000
- Lignes : Tazawawako-Morioka

La ligne Yamanote (山手線)



La ligne Yamanote est une ligne en boucle entre Shinagawa et Tabata, mais elle rejoint aussi la ligne principale de Touhoku et la ligne principale de Toukaidou.

Il faut environ 62 minutes pour effectuer une boucle.

Elle est exploitée par la compagnie ferroviaire privée Japan Railways JR.

Elle a la responsabilité de desservir chaque station des lignes souterraines et aériennes qui sont connectées aux lignes à destination du cœur de la ville.

- Trains : Serie 205
- Lignes : Tokyo-

LIGNES

La ligne principale Tokaido (都会下線)



La ligne importante entre Osaka et Kobe. Elle est utilisée par les trains Limited Express, express et normaux, et comprend la ligne JR Kobe (la ligne principale entre Osaka, Sanyo et Hiemji).

Les trains de la ligne JR Tozai l'utilisent également depuis Amagasaki.

De plus, elle est également utilisé par le Limited Express et les trains de nuit à destination de Sanin.

Elle a subi de gros dégâts suite au grand tremblement de terre de Hanshin en 1995.

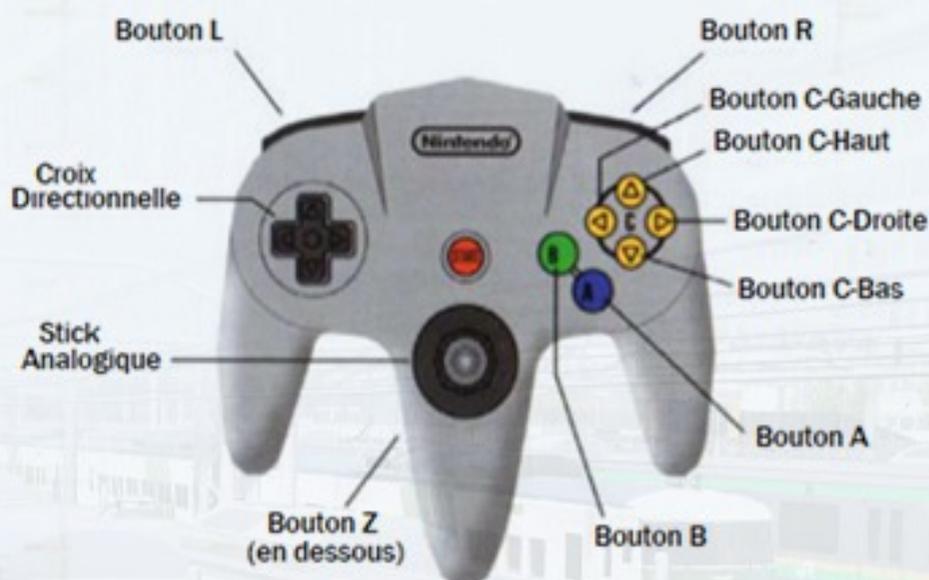
La restauration de la ligne s'est réalisée à une vitesse étonnante.

- Trains : Serie 223-1000
- Lignes : Osaka-Kobe



COMMANDES

Commandes par défaut



- Bouton A : Diminuer la force de freinage
- Bouton B : Augmenter la force de freinage
- C-Haut : Activer le frein d'urgence
- C-Bas/C-Gauche/C-Droite : Faire retentir le klaxon
- Bouton Start : Pause
- Bouton R : Relâcher le frein
- Bouton L : Éteindre le moteur
- Bouton Z : Masquer les compteurs (vitesse et distance).
- Haut (Croix directionnelle) : Augmenter la vitesse
- Bas (Croix directionnelle) : Diminuer la vitesse

Comment avancer



Lorsque vous appuyez sur Haut (Croix directionnelle), la vitesse du train augmente selon des niveaux définis. Le chiffre à côté du triangle bleu correspond au niveau de vitesse actuel.
À l'inverse, appuyer sur Bas (Croix directionnelle) permet de diminuer la vitesse par niveaux.

COMMANDES

Comment freiner



Si vous appuyez sur le bouton B, le niveau de freinage augmente selon des niveaux définis. Le niveau de freinage actuel est affiché sous forme de nombre à côté du triangle jaune. Si vous appuyez sur le bouton A, le niveau de freinage diminue. Plus le niveau de freinage est grand, plus la puissance de freinage est forte.

Comment utiliser les autres équipements



Si vous appuyez sur le bouton C-Haut, le frein d'urgence est activé. Si vous l'utilisez alors que cela ne vous a pas été demandé, vous perdrez des points. Les autres boutons C font retentir le klaxon du train. Parfois, il est nécessaire de klaxonner pendant la conduite du train.

Dans ce cas, faites-le entendre rapidement en appuyant sur C-Bas, C-Gauche ou C-Droite.

Le panneau indiquant que vous devez klaxonner est une croix sur un carré jaune.

Commandes alternatives

- C-Haut : Activer le frein d'urgence
- C-Bas/C-Gauche/C-Droite : Faire retentir le klaxon
- Bouton Start : Pause
- Bouton R : Éteindre le moteur
- Bouton L : Éteindre le moteur
- Haut (Croix directionnelle) : Diminuer la vitesse et augmenter le freinage
- Bas (Croix directionnelle) : Augmenter la vitesse et diminuer le freinage

Vous pouvez sélectionner ce type de contrôle dans le Menu Options.

COMMANDES

Naviguer dans les menus

- Bouton Start : Démarrer le jeu, ignorez la démo
- Croix directionnelle : Déplacer le curseur
- Bouton A : Confirmer la sélection
- Bouton B : Annulez la sélection, revenir en arrière

Menu Pause

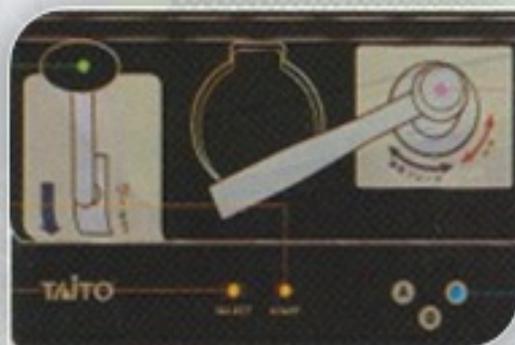


Si vous mettez le jeu en pause, les options suivantes s'afficheront :

- Reprendre la lecture
- Arrêter de conduire / Revenir à l'écran titre
- Retourner à la gare de départ

Veuillez confirmer votre choix en appuyant sur le bouton Start.

La manette Densha De Go



Brancher cette manette sur le port 3 de la Nintendo 64 lorsque la console est éteinte.

COMMANDES

Naviguer dans les menus

- Bouton Start : Démarrer le jeu, ignorez la démo
- Croix directionnelle : Déplacer le curseur
- Bouton A : Confirmer la sélection
- Bouton B : Annulez la sélection, revenir en arrière
Tournez le levier vers la gauche pour desserrer le frein.
Si vous le tournez vers la droite, la puissance de freinage augmentera.
Si vous dépassez le niveau 8, le frein d'urgence sera activé.

- Bouton C : Faites retentir le klaxon
- Bouton Start : Mettre le jeu en pause

Naviguer dans les menus

- Levier de gauche : Déplacer le curseur
- Bouton A : Confirmer la sélection
- Bouton C : Confirmer la sélection
- Bouton B : Annuler la sélection, revenir en arrière
- Bouton Start : Démarrer le jeu, ignorer la démo
- Bouton Select : Masquer les compteurs (vitesse et distance).

- Bouton C : Faites retentir le klaxon
- Bouton Start : Mettre le jeu en pause

A propos de la manette



Si vous souhaitez utiliser la manette Densha De Go, veuillez la connecter lorsque la console est éteinte.

Lorsque le jeu est lancé, l'écran de sélection de la manette s'affichera.

Il faudra choisir la manette Densha De Go sur cet écran.

ECRAN DE JEU

Informations affichées à l'écran



1. L'heure prévue à laquelle le train devrait arriver à la prochaine station.
2. L'heure actuelle.
3. Le temps dont vous disposez actuellement. Si il s'épuise, le jeu se termine.
4. Le compteur de vitesse.
5. Le compteur indique la distance entre votre position actuelle et la prochaine station où vous devez vous arrêter.
6. Le niveau de vitesse actuel.
7. Le niveau de freinage actuel.

ECRAN DE JEU

Vous pouvez choisir de désactiver l'affichage du compteur de vitesse et du compteur de distance dans le menu Options du jeu. Cela rend le jeu très difficile !

A propos du mode professionnel



Si vous utilisez la manette Nintendo 64 et que vous appuyez sur le Bouton Z pendant le jeu, le compteur de distance sera masqué et vous pourrez jouer au jeu à un niveau de difficulté beaucoup plus élevé !

Si vous appuyez à nouveau sur le Bouton Z, le compteur de distance s'affichera à nouveau. Si vous utilisez la manette Densha De Go, vous pouvez également masquer le compteur de distance pendant le jeu si vous appuyez sur le Bouton Select.



COMMENT CONDUIRE**Départ**

Attendez que le signal lumineux du train s'allume (le petit feu jaune en haut à gauche).

Relâchez le frein.

Tournez rapidement le levier de gauche sur 5, et le train partira.

Il est interdit de partir tant que le feu de signalisation du train ne s'est pas allumé.

Accélérer

Augmentez la vitesse jusqu'à une valeur appropriée, puis tournez le levier de gauche sur arrêt pour faire avancer le train en utilisant la vitesse que vous avez accumulée.

Si le train a trop de vitesse, effectuez les réglages à l'aide du frein.

En respectant les conditions, signaux et panneaux, veuillez ajuster la vitesse

conformément aux instructions.

Freiner

Lorsque vous approchez du prochain arrêt, commencez à réduire la vitesse en utilisant les freins.

Faites attention à ne pas freiner brusquement, ni dépasser la station, et arrêtez-vous à la ligne stipulée.

Si vous avez du retard par rapport à l'horaire prévu, vous commencerez à perdre du temps

jusqu'à votre arrivée à la gare.

COMMENT CONDUIRE**Evaluation**

Lorsque vous vous arrêtez à la gare, votre conduite jusqu'à ce point sera évaluée. Si vous ne conduisez pas conformément aux recommandations, vous perdrez du temps. Si le temps restant est écoulé, le jeu se terminera.

Même si votre partie est terminée, il est possible de continuer. En fonction du type de train que vous utilisez, l'heure qui vous sera donnée pour continuer changera.

Comprendre les signaux

Si un signal de limitation de vitesse à lumière jaune est agrandi et affiché sur le côté droit de l'écran, commencez à réduire la vitesse.

Un freinage brusque entraînera une perte de points. Assurez-vous d'avoir ralenti jusqu'à la vitesse indiquée avant de passer le signal (le signal sur l'écran disparaîtra).

La limite de vitesse indiquée s'appliquera alors jusqu'à ce que vous voyiez un signal lumineux vert.

Si vous augmentez la vitesse pendant que le signal s'affiche, vous perdrez des points.

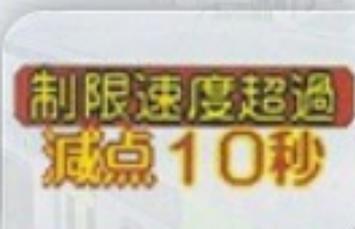
Si un autre signal ou panneau vous oblige à réduire à nouveau votre vitesse pendant que vous attendez un feu vert, veuillez respecter la limite de vitesse la plus basse et ralentir.

Après avoir passé le feu vert, vous pouvez accélérer à la vitesse de votre choix.

REGLES DE CONDUITE**Horaire**

Certains trains devront traverser des gares à des heures prévues sans s'arrêter, les points suivants sont importants :

- Si vous traversez à vitesse modérée, rien ne se passera.
- Si vous traversez la gare une seconde plus tôt que prévu, vous gagnerez du temps bonus.
- Si vous traversez la gare en retard, vous commencerez à perdre du temps jusqu'à ce que vous la traversiez.

Pénalités de temps

Dans ce jeu, si vous ne parvenez pas à arrêter correctement le train ou si vous n'obéissez pas aux panneaux, vous recevrez une pénalité de temps fixe dans les cas suivants :

- Si vous dépassez la limite de vitesse après un signal, le système de freinage d'urgence de surveillance automatique des trains sera activé.
- Si vous ignorez un panneau de limitation de vitesse
- Si vous activez le frein d'urgence en conduisant
- Si vous accélérez dans une gare

Il est possible de perdre beaucoup de temps à cause des infractions ci-dessus, alors conduisez prudemment.

Points bonus

Il est possible de gagner des points bonus dans certaines conditions :

- Si vous arrêtez parfaitement le train en gare sans utiliser le frein de secours ou l'accélérateur
- En sifflant à certains endroits (voir ci-dessous)
- Si vous faites avancer le train sur une section de voie dans certaines conditions.
- Si vous réussissez le jeu bonus (attelage correct d'un wagon).

SIGNALISATION**Signal d'avertissement**

Ce signal ressemble à un feu de signalisation avec le feu jaune allumé.

Lorsque vous devrez réduire la vitesse du train, ce signal sera affiché.

Jusqu'à ce que le signal disparaisse de l'écran, veuillez ralentir le train à la vitesse indiquée.

Si vous ne le faites pas, vous perdrez des points.

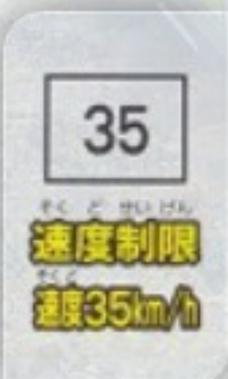
Lorsque vous recevez le signal d'avancer (vert), vous pouvez commencer à augmenter votre vitesse.

Signal relais

Ce signal ressemble à un cercle lumineux avec sept ampoules.

Ces signaux sont installés sur des lignes où les signaux sont difficiles à voir, ce signal relaie l'état d'un signal plus en amont de la ligne.

Veuillez respecter la limite de vitesse affichée.

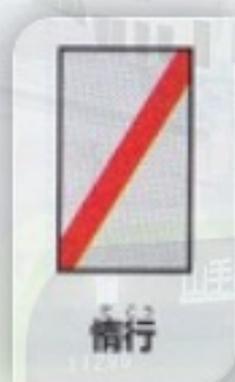
Limitation de vitesse

Ignorer ce panneau entraînera une perte de points, veuillez donc ralentir rapidement jusqu'à la vitesse indiquée.

Il est nécessaire de maintenir cette vitesse jusqu'à ce que vous ayez traversé la zone à laquelle s'applique la limitation de vitesse.

SIGNALISATION**Pente**

Ce panneau indique que la ligne a une pente. Sur une pente descendante, le rectangle noir sera en haut, et vice versa sur une pente ascendante. Sur une pente descendante, le train gagnera de la vitesse, et sur une pente ascendante, le train perdra de la vitesse, en fonction de la situation, veuillez ajuster la vitesse.

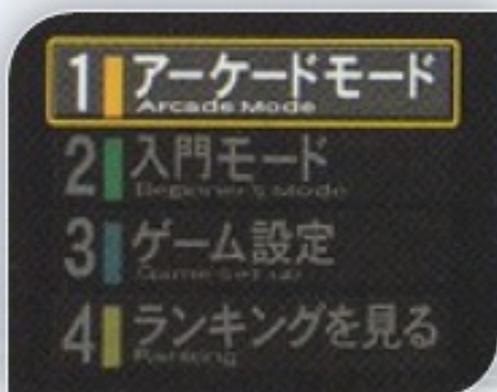
Divers

- Rectangle jaune avec deux lignes noires diagonales : Vous indique qu'une condition s'est produite sur la ligne.
- Condition : Un rectangle gris avec une ligne diagonale rouge.
- La condition est terminée : Un cercle noir.

MODES DE JEU

Sur l'écran titre, appuyez sur le Bouton Start pour afficher le menu principal.

Utiliser la croix directionnelle pour faire votre choix et appuyer sur le Bouton A pour valider.



Les modes de jeu sont :

- Mode Arcade
- Mode Débutant
- Options
- Classements

Mode Arcade



Il s'agit du mode principal de Densha de GO. Après avoir choisi ce mode, veuillez choisir une ligne et le train que vous souhaitez conduire (si vous appuyez sur le bouton B, vous reviendrez à l'écran précédent).

Si vous appuyez sur le bouton B, vous reviendrez à l'écran précédent.

Vous devrez conduire le train tout en respectant les règles.

Si vous manquez de temps, le jeu se terminera. Si vous obtenez un score élevé, vous pourrez inscrire votre nom dans les classements.

Lors de la sélection du train, les informations suivantes s'affichent :

- Le numéro de série et le nom du train.
- La longueur du tronçon de voie entre la gare de départ et la gare de destination.
- La difficulté, indiquée par des points rouges.
- Les conditions nécessaires pour réussir (une étoile de bronze signifie que la ligne a été réussie avec 4 continus ou plus, une étoile d'argent signifie que la ligne a été réussie avec 3 continus ou moins, une étoile d'or signifie qu'elle a été réussie sans continu).

d'argent signifie que la ligne a été réussie avec 3 continus ou moins, une étoile d'or signifie qu'elle a été réussie sans continu).

MODES DE JEU

Mode Débutant

Dans ce mode, vous pouvez apprendre les bases de la conduite des trains. Nous recommandons ce mode aux nouveaux joueurs du jeu.

Cours pour débutants (学習コース)



Te-chan vous expliquera les commandes nécessaires pour conduire un train.

Veuillez respecter ses consignes.

Le jeu se mettra en pause jusqu'à ce que vous obéissiez aux instructions de Te-chan.

Une fois que vous aurez suivi ses consignes, la formation continuera.



En suivant instructions de Te-chan, vous pourrez arrêter le train à la gare suivante.

Une fois la formation terminée, vous reviendrez à l'écran titre.

Le cours pour débutants se déroule sur la ligne Hokuhoku, depuis la gare de Naoetsu, en passant par la gare de Kuroi et se termine à la gare de Saigata.

Si vous appuyez sur le bouton A, vous pouvez passer l'explication de Te-chan.



MODES DE JEU

Cours pratique (練習コース)



Vous disposez de 999 secondes dans ce cours. Après avoir choisi ce mode, choisissez le train que vous souhaitez conduire. Appuyez sur le bouton B pour revenir à l'écran précédent. Veuillez conduire le train en respectant les règles.



Si vous manquez de temps, le jeu se terminera. Lorsque vous aurez terminé, le jeu reviendra à l'écran titre.



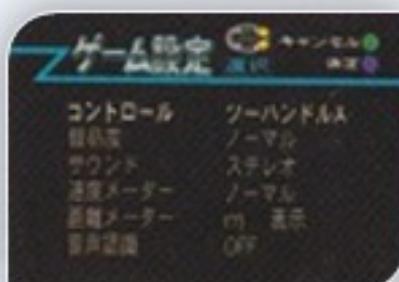
Vous ne pourrez pas entrer votre nom dans les classements de ce mode.

MODES DE JEU

Options

Ce mode permet de modifier les commandes, la difficulté et l'environnement de jeu.

Vous pouvez également modifier les paramètres du Voice Recognition Unit (VRS).



En utilisant la croix directionnelle, sélectionner les paramètres que vous souhaitez modifier. Si vous appuyez sur le Bouton B, vous reviendrez à l'étape précédente.

Manette

Vous pouvez modifier les fonctions des boutons de la manette N64 ou de la manette Densha De Go.

Vous pouvez également choisir le type de manette utilisée (manette standard ou

Son

Vous modifiez le volume sonore.

Vous pouvez choisir entre son Stéréo et Mono.

Difficulté

Vous pouvez choisir entre quatre niveaux de difficulté.

Le paramètre par défaut est normal.

Compteur de vitesse

Vous pouvez choisir parmi trois types d'affichage : Normal, numérique et désactivé (ce qui rend le jeu très difficile !)

Compteur de distance

Vous pouvez choisir parmi trois types d'affichage : Mètres, cm et désactivé (ce qui rend le jeu très difficile !)

Voice Recognition Voice (VRS)

Il existe trois options : VRS activé et mots affichés, VRS activé mais aucun mot, et désactivé.

MODES DE JEU**Classements**

Cet écran vous permet de consulter les meilleurs scores du mode Arcade.
Appuyez sur le bouton A pour changer de classement.
Appuyez sur le bouton B pour revenir au menu principal.



REMARQUES

Pendant que le jeu sauvegarde, n'éteignez pas la console Nintendo 64 et ne débranchez pas le Voice Recognition Voice (VRS).



Comment supprimer vos données de sauvegarde ?
Si vous souhaitez recommencer le jeu depuis le début, à l'écran titre, appuyez sur les boutons suivants :

Sur la manette Nintendo 64 :

Tout en maintenant enfoncés le Bouton Z et le Bouton B, appuyez sur le Bouton Start.

Sur la manette Densha de Go :

Tout en maintenant les Boutons Select et B enfoncés, appuyez sur le Bouton Start.



À propos Voice Recognition Voice (VRS) :

Assurez-vous que la console soit éteinte et branchez le VRS sur le 4ème port de la Nintendo 64 (Voir manuel du VRS).

