

NUS-NABP-EUR

AIRBOARDER 64

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



INSTRUCTION BOOKLET

NINTENDO⁶⁴



Emulation64.fr

La preparation au jeu

Operations sur
l'ecran MENU SELECT

Operations sur l'ecran MENU SELECT

Placez le POWER de votre tableau de commandes Nintendo 64 sur la position OFF. Introduisez correctement la cassette de jeu Airboarder 64 dans la rainure, puis placez le POWER sur la position ON. (Precaution : Ne pas bouger la manette 3D a ce moment.) Appuyez sur le bouton START pour afficher l'ecran MENU SELECT.



Le bouton B annule votre selection

Le bouton A confirme votre selection

✳ Tous les autres boutons sont inoperants avec cet ecran.

La manette 3D vous permet de vous deplacer dans les selections



Comment demarrer le jeu

Appuyez sur le bouton START de la page de titre pour afficher l'ecran MENU SELECT. Ensuite, utilisez la manette 3D pour realiser votre selection et appuyez sur le bouton A pour confirmer la selection.

1. Selectionnez le nombre de joueurs.

En mode 2 joueurs, verifiez que vous disposez de deux Controllers branches a votre tableau de commandes Nintendo 64.

Selectionnez OPTIONS pour changer les donnees d'apartillots. (voir page 35.)



2. Selectionnez le Mode de Jeu.

Choisissez l'un des 5 modes de jeu disponibles pour un joueur ou les deux modes de jeu differents pour 2 joueurs.

Modes de jeu pour 1 joueur

LECTURE (voir page 29)
STREET WORK (voir page 29)
TIME ATTACK (voir page 31)
COIN (voir page 31)
FREE RUN (voir page 31)

Modes de jeu pour 2 joueurs

VS RACE (voir page 31)
VS COIN (voir page 31)



3. Selectionnez le Personnage et le AirBoard

Selectionnez d'abord le personnage, puis le AirBoard que vous souhaitez utiliser. Voyez page 23, les details concernant les personnages.

Lorsque vous commencez a jouer AIRBOARDER 64, vous trouvez 4 personnages et 4 AirBoards differents. Au fur et a mesure que vous faites des progres, le choix s'amplifie.



Avec 2 joueurs

4. Selectionnez la Parcours et le Niveau

Plus le niveau et la categorie choisis sont eleves et plus le jeu est difficile.



Comment operer avec le Controller et piloter votre AirBoard

Bouton L - ON/OFF pour l'affichage de la disposition du parcours

Appuyez sur le bouton pour choisir ON/OFF affichage de la disposition.

Bouton START - Pause

Appuyez sur ce bouton en cours de jeu pour faire une pause et afficher le menu PAUSE.

Bouton R - Changement de Perspective

Continuez a presser le bouton et faites bouger la manette 3D vers le haut et vers le bas pour changer votre perspective.

Un des boutons C - Pour les acrobaties

Utilisez 4 boutons pour varier les acrobaties.

+ Control Pad - Changements de la camera

Appuyez sur les boutons du haut et du bas pour activer le zoom de la camera en avant et en arriere, et appuyez sur les boutons de gauche et de droite pour activer/stopper le mouvement ON/OFF.

(Voyez les explications CAMERA TYPE a la page 35 pour plus de details.)

Bouton A - Saut

Appuyez sur ce bouton pour vous accroupir, puis lachez pour sauter. Plus longtemps vous pressez et plus vous sautez haut.

Bouton B - Turbo

Appuyez sur ce bouton pour faire demarrer le turbo. Il augmente votre vitesse pour un moment. Le nombre de fois que vous pouvez avoir recours a lui est indique en bas et a droite de l'ecran.

Bouton Z (Sous le Controller) - Accelérateur

Maintenez la pression sur ce bouton pour accelerer jusqu'a la vitesse maximum.

Manette 3D - Pilotage

Utilisez la manette 3D pour orienter votre poids et virer dans la direction choisie.

MODES DE JEU

STREET WORK

LECTURE

Vous utilisez le ASS-64, c'est-à-dire, le Systeme de Simulation Aiboard le plus avance de l'an 2064. Ce mode vous instruit au sujet des techniques correctes de pilotage de votre Airboard. Avant de vous lancer tête baissée dans chaque parcours de AIRBOARD 64, c'est une bonne idée que d'utiliser ce mode et de suivre les explications affichées, afin de vous familiariser avec les différentes techniques et acrobaties qu'exige le pilotage de votre Airboard. Appuyez sur START et sélectionnez Quit Game pour sortir de ce mode.



STREET WORK

Dans ce mode de jeu, vous devez passer par un certain nombre de postes de controle places sur le parcours et realiser une serie d'acrobaties de facon a obtenir le score le plus haut dans les temps donnees. Le jeu s'acheve lorsque le temps s'est ecoule ou bien lorsque vous atteignez le dernier poste de controle. Il est possible d'atteindre une categorie plus elevee en cas de score superieur. Les postes de controle peuvent etre passes dans n'importe quel ordre, vous pouvez donc piloter votre AirBoard en suivant l'itineraire que vous preferez.

Comment jouer



1. Sélectionnez le parcours que vous souhaitez. (Vous devez commencer chaque parcours par le NIVEAU 1, CATEGORIE C.)
2. Si vous réussissez la CATEGORIE A du NIVEAU 1, vous pouvez defier le NIVEAU 2 de ce parcours et ainsi de suite.
3. Defiez chaque parcours selon cette methode ou bien changez de parcours librement.
4. Si vous réussissez la Categorie A dans tous les parcours et tous les niveaux, vous devenez un Maître du Airboard.

L'écran STREET WORK

MODES DE JEU

L'écran STREET WORK

**Speed/Vitesse****Score****Available time/Temps encore disponible****Control Gate/Poste de controle****Affichage de la disposition du parcours**

Le triangle indique votre emplacement et votre direction. Les points jaunes indiquent l'emplacement des postes de controle.

Niveau Turbo

A chaque fois que ce niveau est plein, vous disposez d'une nouvelle possibilite d'activer le turbo.

Occasions disponibles pour activer le Turbo**Menu RESULT**

A la fin du jeu, le menu RESULT sera affiche.

SAVE SCORE

Enregistrez votre score dans la cassette.

RETRY

Nouvel essai. Vous permet de defier une nouvelle fois le meme parcours, au meme niveau et dans la meme categorie.

REPLAY

Pour revoir le dernier parcours realise.

SAVE REPLAY DATA

Pour enregistrer les donnees de Replay (de jeu) dans la memoire de votre Contrôleur Pak.

QUIT

Permet de sortir du jeu et de revenir au stade initial.

COURSE SELECT

Vous ramene a l'écran COURSE SELECT (selection de parcours).

Menu Pause

Pour faire une pause en cours de jeu, appuyez sur le bouton START. Le menu Pause sera affiche.

**RESTART**

Pour faire repartir le jeu en utilisant les memes donnees.

COURSE SELECT

Vous ramene a l'écran COURSE SELECT (selection de la parcours)

CONTINUE

Vous ramene au jeu qui etait en cours.

CHARACTER SELECT

Vous ramene a l'écran CHARACTER SELECT (selection des personnages)

QUIT

Vous fait sortir du jeu et vous ramene aux donnees de depart.

REPLAY DATA

Dans les modes de jeu STREET WORK, TIME ATTACK et COIN, les donnees de chaque parcours sont gardees momentanément en memoire et peuvent etre rejouees en selectionnant REPLAY dans le Menu RESULT ou sur l'écran OPTIONS. Ces donnees peuvent également etre gardees en memoire permanente dans le Contrôleur Pak.

Voyez LE CONTRÔLEUR PAK (page 34)

NOTE : Environ 8 ans de donnees Replay (de jeu) peuvent etre gardees en memoire dans le Contrôleur Pak.

MODES DE JEU

TIME ATTACK



- Speed/Vitesse
- Time/Temps
- Check Gate/Poste de Controle
- Course Layout Display/ Affichage de la disposition du parcours
- Turbo Gauge/Niveau Turbo
- Remaining Times to engage Turbo/Occasions disponibles pour activer le Turbo

L'ecran TIME ATTACK

Dans ce mode de jeu, vous devez passer, le plus rapidement possible, par un certain nombre de postes de controle places le long du parcours. Vous devez les passer dans un certain ordre et le jeu s'achève lorsque vous avez passé le dernier.

COIN



- Speed (Vitesse)
- Coins Gathered (Monnaies recolletees)
- Time remaining (Temps encore disponible)
- Course Layout Display/ Affichage de la disposition du parcours
- Turbo Gauge/Niveau Turbo
- Remaining Times to engage Turbo/Occasions disponibles pour activer le Turbo

L'ecran COIN

Dans ce mode de jeu, vous devez recollecter, le plus rapidement possible, les pieces de monnaie du parcours. Le jeu s'achève lorsque le temps est écoulé ou lorsque vous avez ramassé toutes les pieces monnaies.

* Certaines pieces de monnaie du parcours sont des Super-Monnaies d'une valeur equivalente a 10 monnaies courantes.

FREE RUN

(Parcours libre) Dans ce mode de jeu, vous pouvez choisir votre parcours.

VS RACE



- Speed/Vitesse
- Time/Temps
- Check Gate/Poste de Controle
- Course Layout Display/ Affichage de la disposition du parcours
- Turbo Gauge/Niveau Turbo
- Remaining Times to engage Turbo/Occasions encore disponibles pour activer le Turbo

L'ecran VS RACE

Dans ce mode de jeu, vous faites la course contre un autre joueur pour voir qui est le plus rapide a passer les differents postes de controle places dans un certain ordre sur le parcours. Chaque joueur est affiche dans une partie differente de l'ecran.

VS COIN



- Speed (Vitesse)
- Time remaining (Temps encore disponible)
- Coins Gathered (Monnaies recolletees)
- Course Layout Display/ Affichage de la disposition du parcours
- Turbo Gauge/Niveau Turbo
- Remaining Times to engage Turbo/ Occasions disponibles pour activer le Turbo

L'ecran Vs COIN

Dans ce mode de jeu, vous faites la course contre un autre joueur pour voir qui est le plus rapide a ramasser les monnaies se trouvant sur le parcours. Chaque joueur est indique sur une partie differente de l'ecran.

Qu'est-ce qu'une acrobatie?

Qu'est-ce qu'une acrobatie?

Ce terme se rapporte aux différentes figures et enchaînements que vous pouvez réaliser sur votre AirBoard. Exécutez toutes sortes d'acrobaties pour élever votre score et augmenter progressivement le Niveau Turbo.

Acrobaties au sol

Ces acrobaties peuvent être réalisées lorsque vous êtes posés sur le sol. Utilisez les différents boutons de l'unité C pour réaliser différentes acrobaties au sol.

FS 180 NOLLIE	C ↑
CROUCH	C ↓
SLIP SLIDE	C ← (C →)
SWITCH STEP	C → (C ←)
90° RIGHT TURN	C → C →
90° LEFT TURN	C ← C ←



Acrobaties en l'air

Ces acrobaties peuvent être réalisées lorsque vous êtes en l'air. Après avoir utilisé le bouton A pour sauter en l'air ou pour sauter d'un lieu élevé, vous pouvez librement réaliser les acrobaties en l'air. Utilisez alors la manette 3D pour virer dans la direction que vous souhaitez. Plus vous virez et plus votre score augmente. Combinez les différents boutons de l'unité C pour réaliser des enchaînements d'acrobaties variées (appelés Combos).

NOSEGRAB	C ↑
TAILGRAB	C ↓
INDYGRAB	C → (C →)
MELANCHOLY	C ← (C ←)



Acrobaties sur corniche

La corniche est la partie la plus élevée de chaque côté du canal (le rebord) ou le sommet du panneau. Réalisez ces acrobaties en appuyant sur les boutons de l'unité C, même quand vous vous trouvez sur la corniche.

ALLEY MCTWIST	C ↓
HANDPLANT	C → (C →)
INVERT	C ← (C ←)



Bidon d'huile

Ces acrobaties peuvent être réalisées en sautant sur les bidons d'huile. La direction marquée par la manette 3D sera celle de laquelle vous sauterez.



Qu'est-ce qu'une acrobatie?

LES ACROBATIES
FAIRE DES COMBOS

Acrobaties avec le mat

Cette acrobatie peut être réalisée en s'accrochant à un mat et tourner autour en roulant au sol ou en sautant en l'air. Par exemple: appuyez sur le bouton A pour sauter, puis, en faisant attention à la synchronisation, appuyez sur le haut du bouton C pour saisir le mat. Continuez d'appuyer sur le haut du bouton C, cela continue à tourner. Levez le doigt pour lâcher le mat.



Acrobaties glissantes

Cette acrobatie peut être réalisée en glissant sur la rampe d'escalier, etc. Appuyez sur le bouton A pour sauter sur la rampe. L'endroit et la façon dont vous sautez sur la rampe détermine l'acrobatie que vous réalisez.



Tunnel

Cette acrobatie peut être réalisée en s'accroupissant sur le Airboard et en passant par dessous des obstacles bas. Vous resterez accroupi aussi longtemps que vous appuyez sur le haut du bouton C.



Nous appelons Combos ces acrobaties réalisées en continu et dans un bon temps.

FAIRE DES COMBOS

Qu'est-ce qu'un Combo?

Faire un Combo, c'est réaliser une succession d'acrobaties multiples. Plus vous faites de Combos, plus le score est haut. Si vous souhaitez un haut score, n'oubliez pas ces combos!



Jouer avec le Controller Pak

Lorsque vous utilisez le controller Pak (vendu separement) pour jouer au AirBoarder 64, il vous est possible de garder en memoire les donnees Replay (de jeu) pour les jeux a 1 JOUEUR des modes de jeu STREET WORK, TIME ATTACK et COIN.

Precautions d'utilisation du Controller Pak

- Lisez TOUJOURS le Manuel d'instructions du Controller Pak avant de l'utiliser.
- Introduisez TOUJOURS le Controller Pak dans le Controller-Joueur 1.
- Introduisez/sortez le Controller Pak SEULEMENT lorsque le POWER du tableau de commandes de votre Nintendo 64 est sur la position OFF ou lorsqu'un message autorisant cette manoeuvre est affichee sur l'ecran.

Nom donne : AIRBOARDER 64

Pages requises : 76

L'ecran Controller Pak

Lorsque le Controller Pak est installe dans votre Controller, appuyez sur le bouton START et placez POWER sur la position ON de votre tableau de commandes (ou, si POWER se trouve deja en position ON, appuyez sur le bouton RESET). Un ecran semblable a celui de l'illustration apparaitra. S'il vous reste moins de 76 pages disponibles dans le Controller Pak, effacez toute donnee superflue jusqu'a obtenir 76 pages disponibles.



Comment garder en memoire les donnees Replay dans le Controller Pak

1. Selectionnez Save Replay Date (memoire Donnees Replay) dans le menu.
2. Il vous sera demande de confirmer que vous desirez reellement garder les donnees. Selectionnez Save Data (garder en memoire). NE PAS ETEINDRE le tableau de commandes du Nintendo 64 pendant ce processus.
3. Si le Controller Pak ou, a sa place, le Rumble Pak n'est pas introduit dans votre Controller, l'ecran sera similaire a celui de l'illustration. Introduisez le controller Pak et appuyez sur le bouton A.
4. Lorsque le message "Now Saving" (en cours de memorisation) disparaît, cela signifie que les donnees sont enregistrees dans le Controller Pak.
5. Un message vous indiquera d'introduire le Rumble Pak. Si vous souhaitez l'utiliser, introduisez-le dans le Controller.



Comment recuperer les Donnees Replay du Controller Pak

Introduisez le controller Pak, contenant les donnees que vous souhaitez voir, dans votre Controller et selectionnez REPLAY sur l'ecran OPTIONS pour recuperer les donnees Replay.

OPTIONSPour changer
les Données**Pour changer les Données**

Avec l'écran OPTIONS, vous pouvez modifier toutes les données disponibles.

**REPLAY**

Retournez en arrière et regardez les données enregistrées pour les modes de jeu Street Work, Time Attack et Coin.

KEY CONFIG

Changez la configuration des boutons utilisés pour accélérer, sauter et activer le Turbo.

BGM

Réglez le volume de la musique de fond (BackGround Music).

SE

Réglez le volume de son des effets spéciaux et de la voix DJ.

CAMERA TYPE

Réglez la distance de la caméra et placez le mouvement sur ON ou OFF, indiquant des changements d'angle et réglant le mouvement des personnages.

DJ

Placez le DJ sur ON ou OFF (le volume DJ sera le même que le volume SD).

DATA DELETE (Effacement de données)

Effacez les données gardées en mémoire dans la cassette et revenez aux données d'origine, existant avant de commencer à jouer avec votre AirBoarder.