

# MILLO'S<sup>TM</sup> ASTRO LANES

## INSTRUCTION BOOKLET

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



*Interplay*

Published by  
**CRAVE**  
ENTERTAINMENT

**NINTENDO**<sup>64</sup>



Emulation64.fr

**A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT**

I. - Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

**II. - Avertissement sur l'épilepsie**

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo.

Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

**Sommaire :**

<b>Démarrage</b>	<b>25</b>
<b>Commandes</b>	<b>26</b>
<b>Sauvegarder la partie</b>	<b>27</b>
<b>L'histoire</b>	<b>28</b>

<b>Pour jouer</b>	<b>29</b>
<b>Les Dômes</b>	<b>30</b>
<b>Mode Bonus</b>	<b>31</b>
<b>Modes de jeu</b>	<b>31</b>
<b>Techniques spéciales</b>	<b>35</b>

<b>Personnages</b>	<b>37</b>
<b>Les couloirs</b>	<b>39</b>
<b>Crédits</b>	<b>41</b>



## Démarrage



La manette de la Nintendo® 64 contient un stick multidirectionnel qui utilise un système analogique pour la lecture des angles et de la direction de ses mouvements. Ce système permet d'obtenir un contrôle dont la subtilité dépasse de loin celle d'une manette conventionnelle.



Quand vous mettez la console en marche (ON), prenez soin de bien laisser le stick multidirectionnel à sa position neutre sur la manette.

Si le stick multidirectionnel est tenu à un certain angle (comme sur l'illustration de gauche) lors de la mise en marche, cette position deviendra la position neutre et les jeux utilisant le stick multidirectionnel ne fonctionneront pas correctement.

Pour régler la position neutre une fois que le jeu a commencé, relâchez le stick multidirectionnel pour lui permettre de retourner à sa position centrale (comme sur l'illustration de gauche) et appuyez sur START tout en maintenant les boutons L et R enfoncés.

Le stick multidirectionnel est un instrument de précision. Prenez garde de ne pas renverser de liquides dessus et ne pas y insérer d'objets étrangers.



## Commandes

### AVANT DE RAMASSER LA BOULE

Manette multidirectionnelle : la manette multidirectionnelle permet de déplacer le corps du personnage. Si vous appuyez dans une direction, le personnage se déplace dans cette direction.

**Bouton START :** mode pause/statut (permet d'accéder au menu des options)

Bouton Z : pour activer les techniques spéciales et les contre techniques spéciales.

Bouton A : pour ramasser/lancer une boule.

Bouton B : pour faire défiler les techniques spéciales et les contre techniques spéciales.

Bouton R : pour faire un zoom avant et voir les quilles de plus près.

Bouton L : pour changer de caméra.



### UNE FOIS QUE VOUS AVEZ RAMASSE UNE BOULE (APPUYEZ SUR A)

Stick multidirectionnel : le mouvement du stick multidirectionnel est représenté par la flèche guide se trouvant devant le personnage. Si vous appuyez vers l'avant, le lancer aura plus de puissance, et inversement, si vous appuyez vers l'arrière, le lancer sera plus doux. Si vous appuyez vers la gauche ou vers la droite, vous ferez faire un crochet à droite ou à gauche à la boule. Plus vous appuierez fort, plus le lancer sera puissant. **Bouton A :** pour lancer la boule, appuyez sur le bouton A lorsque la flèche guide se trouve dans la position souhaitée pour le lancer.

## Sauvegarder la partie

Pour sauvegarder votre partie, rendez-vous à l'écran de sauvegarde de la partie dans chaque dôme. Le jeu ne vous invitera à sauvegarder votre partie que si vous possédez un Controller Pak™ N64. La partie sauvegardée gardera en mémoire les couloirs terminés, la sélection des personnages et des boules, ainsi que les scores pour les couloirs terminés. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à trois parties.



Si le jeu ne détecte pas de Controller Pak, vous verrez le message "Controller Pak not detected" (Controller Pak non détecté) s'afficher à l'écran. Vous aurez plusieurs possibilités en cours de partie d'insérer un Controller Pak.

Vous pouvez accéder au menu mémoire du Controller Pak N64 si vous maintenez enfoncé le bouton START au moment où vous allumez votre console Nintendo 64. Les notes de jeu pour Milo's Astro Lanes porteront le nom MILO. Suivez les instructions à l'écran pour effacer des notes de votre Controller Pak.

### RUMBLE PAK™

Milo's Astro Lanes utilise à son maximum le Rumble Pak. Le Rumble Pak est activé à chaque fois que la boule roule, qu'elle tape dans les quilles ou que l'option de menu a été sélectionnée.

**IMPORTANT: à certains moments, vous pourrez passer du Rumble Pak au Controller Pak et inversement. Cependant, ne le faites que lorsque le jeu vous y invite !**

## L'histoire

Milo est un adolescent, un génie de la techno du 22ème siècle qui passe tout son temps libre avec ses amis à perfectionner ses talents dans le but de participer aux Jeux Astro. Ces jeux télévisés sont diffusés dans tout l'univers et attirent des joueurs des quatre coins de la galaxie. Booster Astron, le présentateur de l'émission, passe son temps à monter les joueurs les uns contre les autres en leur fournissant de super power-ups afin qu'il se battent pour obtenir de l'argent et des prix.



Les Jeux Astro sont un cocktail stimulant de bowling et de golf miniature, deux sports très populaires au 20ème siècle ! Au cours des compétitions, les joueurs peuvent tomber sur tout et n'importe quoi, d'une invasion extraterrestre à des tunnels dans l'hyperespace en passant par une petite balade sympa dans le parc nébuleux. C'est un fabuleux défi, où seul le meilleur pourra rapporter à la maison le très convoité trophée Astrolight.

## Pour jouer

### CHOISIR UN TYPE DE PARTIE

Trois modes de jeu sont disponibles lorsque vous démarrez : League (Ligue), Versus (Duel) et Practice (Entraînement). S'il n'y a qu'une manette connectée, seuls les modes League et Practice seront disponibles.

Le mode League (Ligue) permet au joueur d'affronter les meilleurs joueurs d'Astro Bowling de la galaxie, et de progresser dans 12 différentes variations des couloirs. Le mode Versus (Duel) permet à un maximum de quatre joueurs de mesurer leurs talents et leurs bonus lors d'une compétition multijoueurs. Le mode Practice (Entraînement) permet au joueur de s'entraîner sur les couloirs supplémentaires que vous offre le mode League.



### SELECTIONNER UNE BOULE

Une fois que vous aurez sélectionné votre mode de jeu, vous aurez le choix entre six différentes boules Astro. Appuyez sur START après avoir choisi votre boule.

### SELECTIONNER UN PERSONNAGE

Une fois que vous avez sélectionné votre boule, faites votre choix parmi les six personnages de l'espace ! Chaque personnage lance la boule de manière différente (puissance et précision du lancer). Essayez de voir les différences qui existent entre eux.

Pour choisir un personnage, utilisez le stick multidirectionnel pour les faire défiler. Appuyez ensuite sur le bouton START pour confirmer votre choix. En mode Versus (Duel), il faut que tous les joueurs aient appuyé sur le bouton START de leur manette pour que la partie puisse commencer.



Si vous appuyez sur le bouton B dans les menus, vous retournerez à l'écran précédent et annulerez ainsi votre choix. Une fois que vous avez sélectionné votre personnage, préparez-vous à vous lancer dans une super aventure de bowling galactique !

## Les dômes



### ACCES AUX COULOIRS

Il y a trois ligues dans le jeu Milo's Astro Lanes : Planetary (Planétaire), Galaxy (Galaxie) et Cosmic (Cosmique). Chaque ligue se trouve dans une zone précise appelée dôme. Progressivement, chaque ligue sera plus difficile que la précédente. Pour " remporter " un couloir en mode League, vous devez obtenir un meilleur score que votre adversaire informatique. Une fois que vous avez " remporté " ce couloir et que vous êtes sorti, le mot " Bonus " apparaît à l'entrée du couloir (référez-vous au Mode Bonus pour plus de détails).



La première fois que vous jouez, vous êtes téléporté dans le dôme Planetary, où se trouvent les trois premiers Astro couloirs.

Dans ce dôme, les couloirs sont prévus pour le joueur d'Astro Bowling débutant (ce sont les couloirs qui se rapprochent le plus du jeu de bowling terrien). Dans le dôme Galaxy, les couloirs sont un peu plus traîtres : sauts, bosses et autres obstacles dans l'environnement que vous devez éviter. Le dôme cosmique est l'endroit préféré de toutes les stars de l'Astro Bowling. Il va vraiment falloir que vous gagniez le droit de vous essayer au dôme cosmique !





## Mode Bonus

Une fois que vous avez " remporté " un couloir, vous devez terminer le mode Bonus de ce couloir. Celui-ci met en scène des configurations complètement dingues pour les quilles à faire tomber. Vous avez trois essais pour faire tomber toutes les quilles et finir le niveau bonus. Si vous réussissez, vous passerez à la coupe suivante pour ce couloir Astro. De plus, les couloirs débordent de power-ups qui vous aideront à finir les couloirs bonus.



Dans le mode Bonus, votre objectif est d'aiguiser vos talents, de ramasser des techniques spéciales et de réussir à accéder au dôme suivant !



**IMPORTANT:** vous ne pourrez avoir accès au dôme suivant qu'une fois que vous aurez terminé avec succès tous les couloirs bonus du dôme en cours.

## Modes de jeu

Milo's Astro Lanes n'est pas un jeu de bowling en 3D comme les autres, c'est aussi un jeu où vos aptitudes et votre précision seront mis à l'épreuve ! Le mécanisme de contrôle des personnages vous permet de vous améliorer au fur et à mesure que vous jouez.



Milo's Astro Lanes peut se jouer dans trois modes : League Elimination (Eliminatoires en ligue), Versus (Duel), et Practice (Entraînement). Dans chacun de ces modes de jeux, trois ligues (Planetary (Planétaire, débutants), Galaxy (Galaxie, intermédiaire) et Cosmic (Cosmique, experts) vous sont proposées. Une fois que vous aurez terminé un dôme, le tunnel vers le dôme suivant s'ouvrira. Dans le nouveau dôme se trouvent de nouveaux thèmes de couloirs, de nouveaux défis de jeu et des personnages avec des attitudes et des personnalités bien à eux !

## (ELIMINATOIRES EN LIGUE)

En mode League Elimination, vous allez devoir faire preuve de beaucoup de talent pour battre les joueurs de bowling les plus fous que vous puissiez imaginer !

- Trois (3) ligues : Planetary (Planétaire, débutants), Galaxy (Galaxie, intermédiaire) et Cosmic (Cosmique, experts).
- Une (1) manche par tournoi. Le gagnant continue, et le perdant recommence.
- Dix (10) divisions par partie.
- Vous devez gagner le mode Bonus une fois que vous avez fini un couloir pour accéder au dôme suivant.

Le mode League Elimination est pour un seul joueur. Le joueur commence en ligue Planetary (pour débutants) et s'efforce de monter dans le classement en battant des adversaires informatiques. Après chaque tournoi, le joueur a la possibilité de ramasser des power-ups qu'il utilisera dans la ligue suivante.

Chaque tournoi comprend une partie contenant dix divisions. Le joueur qui obtient le meilleur score passe au couloir suivant, pour affronter un adversaire encore plus fort. Les trois dômes comportent cinq adversaires différents à affronter.



**POUR REJOUER DANS UN COULOIR**

Lorsque vous aurez battu l'adversaire informatique pour la première fois, vous remarquerez que la porte aura changé de couleur : elle devient couleur argent quand vous quittez le couloir. Si jamais vous revenez dans ce couloir pour y rejouer, vous vous rendrez vite compte que votre adversaire galactique n'aura pas digéré sa défaite et qu'il aura amélioré sa précision, sa visée et sa fréquence d'utilisation des techniques spéciales !



Si vous gagnez au niveau Argent, la porte deviendra couleur Or. Vous jouerez alors contre les adversaires les plus durs qui puissent exister, et ça ne va pas être une partie de plaisir !

**LES TROPHEES**

Quand vous aurez gagné un tournoi, un trophée Astro apparaîtra dans le dôme, dans la porte correspondant au couloir terminé. Si vous gagnez au premier couloir, vous obtiendrez un trophée Cosmium Astro. Si vous gagnez au couloir avec le trophée Cosmium, vous obtenez un trophée Or Astro. Enfin, quand la porte devient dorée, vous pouvez gagner le prix suprême de l'Astro Bowling : un trophée Astrolight, fait main et d'une valeur inestimable !



A partir du menu principal, vous pouvez aussi sélectionner Totals (Récapitulatif). Vous irez alors jusqu'à la salle des trophées, endroit où vous pourrez voir votre trophée pour chaque dôme et vos meilleurs scores pour chaque couloir. Appuyez sur START pour revenir au menu principal.

**VERSUS (DUEL) - MULTIJOUEURS**

Le mode Versus permet à un maximum de quatre joueurs de s'affronter dans les Jeux Astro. Au menu principal, si vous sélectionnez le mode duel, vous accéderez à l'écran de sélection de la boule puis à l'écran de sélection du personnage. Quand les personnages ont été choisis pour chaque joueur (dans une limite de quatre joueurs), il faut que chacun ait appuyé sur le bouton START pour que la partie puisse commencer.



**IMPORTANT:** avant de mettre la console sous tension, assurez-vous que chaque joueur a connecté une manette dans la prise pour manette.

En mode Versus (Duel), vous pouvez accéder à n'importe quel couloir ayant été ouvert dans le mode League Elimination (Eliminatoires en ligue) ; par conséquent, si vous n'avez pas atteint le dôme Galaxy en mode League Elimination, vous ne pourrez pas y accéder en mode Versus.

Une fois que le Joueur 1 aura choisi un couloir, il devra décider du nombre total de divisions de la partie. En vous servant du stick multidirectionnel, choisissez entre trois et dix divisions pour la partie et appuyez sur START pour démarrer !

**MODE PRACTICE (ENTRAINEMENT)**

Le mode Practice permet au joueur de s'entraîner librement sur tout couloir préalablement ouvert dans le mode League Elimination. Par exemple, pour les premières fois, le joueur ne pourra s'entraîner que sur les trois premiers couloirs du dôme Planetary. Pour pouvoir s'entraîner sur des couloirs du dôme Galaxy et du dôme Cosmic, le joueur devra avoir terminé ces dômes en mode League Elimination.



## Techniques spéciales

### TYPES DE TECHNIQUES SPECIALES

Milo's Astro Lanes suit la progression des techniques spéciales et des contre techniques spéciales de chaque joueur au moyen d'une série d'icônes dans chaque coin de l'écran (selon le nombre de joueurs participant). Prise de connexion de la manette de jeu 1 : coin supérieur gauche. Prise de connexion de la manette de jeu 2 (joueur informatique en mode League) : coin supérieur droit. Prise de connexion de la manette de jeu 3 : coin inférieur gauche. Prise de connexion de la manette de jeu 4 : coin inférieur droit.

Les techniques spéciales et contre techniques spéciales sont également représentées à l'écran. Le nom de chaque personnage est inscrit sous ses icônes Techniques spéciales.

Appuyez sur le bouton Z pour voir une technique spéciale pendant la partie.

Vous pouvez ramasser les techniques spéciales et les garder d'un couloir à l'autre. Ainsi, si vous ramassez trois techniques spéciales différentes dans un couloir, vous pouvez soit les utiliser, soit les sauvegarder pour une utilisation dans le couloir suivant (qui sera peut-être plus difficile) !



**Méga boule** : la taille de la boule devient énorme.



**Boule clone** : triple la boule.



**Naine blanche** : double le poids et l'impact de la boule.



**Booster de boule** : donne une rapide poussée à la boule.

### TYPES DE CONTRE TECHNIQUES SPECIALES

Quand un joueur voit son tour arriver, les techniques spéciales détenues par les autres joueurs deviennent des contre techniques spéciales. Appuyez sur le bouton Z pour utiliser une contre technique spéciale en cours de partie.



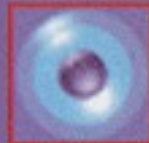
**Bombe** : quand la boule touche la bombe, elle explose en mille morceaux.



**Boule bondissante** : la boule devient comme du caoutchouc et rebondit, impossible à contrôler.



**Boule gelée cosmique** : cette contre technique spéciale est une petite flaque de vase radioactive qui désintègre lentement la boule.



**Boule petit pois** : quand la boule touche cet objet, elle rétrécit et devient minuscule (son poids restant le même que celui d'une boule normale).

Le bouton B fera défiler les techniques spéciales et contre techniques spéciales disponibles. Le bouton Z permet d'activer la technique spéciale.

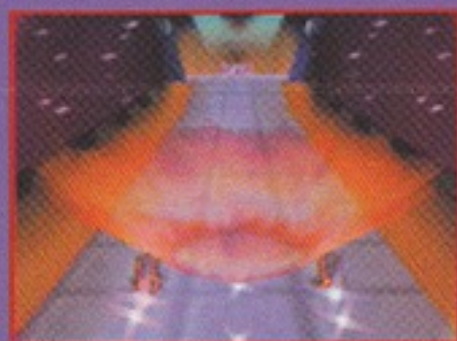
#### COULEURS DES POWER-UPS

**Chaque étoile de couleur représente un type de bonus :**

Couleur	Techniques spéciales	Contre techniques spéciales
Bleu	Boule clone	Bombe
Rouge	Boule Naine blanche	Balle bondissante
Vert	Boule rapide	Gelée cosmique
Jaune	Méga boule	Boule petit pois

#### STRATEGIE CONCERNANT LES TECHNIQUES SPECIALES ET CONTRE TECHNIQUES SPECIALES

Les joueurs peuvent contrer n'importe quelle technique spéciale ou contre technique spéciale. Par exemple, si un joueur utilise une bombe sur vous, clonez votre boule avant que la bombe n'explose. La boule clone permet de vous assurer que deux boules parviendront aux quilles ! Un autre exemple : si un joueur tente d'utiliser une boule petit pois, utilisez une Méga boule pour en contrer les effets ! Essayez différentes combinaisons de techniques spéciales et contre techniques spéciales afin de vous rendre compte de ce qui fonctionne le mieux !



## Personnages

L'univers n'est pas un endroit pour les mauviettes, et les joueurs d'Astro Bowling sont des gens spéciaux. Tous types de créatures participent à Milo's Astro Lanes, de la Fauvette de Vénus au robot capricieux. Une chose est sûre, chacun a un style et une attitude uniques !

## Milo



Notre héros ! Milo S. Terwilliker veut devenir joueur d'Astro Bowling et considère qu'il est prêt pour le grand rendez-vous... mais il va avoir besoin de votre aide. Est-ce que vous possédez les qualités requises pour participer aux Jeux Astro ?

**Taille :** 1m 60

**Poids :** 180 cubits

**Personnalité :** facile à vivre

**Caractéristiques :** lancers et crochets puissants

**Info :** Milo cherche toujours des moyens d'améliorer ses manœuvres galactiques. C'est plutôt un chouette gars, même s'il a réussi à se faire quelques ennemis ; certains se retrouvent d'ailleurs à participer aux Jeux Astro !

## 10Pin Merv



**Taille :** 79 cm

**Poids :** 130 cubits

**Personnalité :** perpétuellement inquiet ; soupe-au-lait

**Caractéristiques :** lancers puissants, crochets mineurs

**Info :** 10 Pin Merv est le robot un peu brise-tout qui accompagne D. Onuki. Même si 10 Pin Merv aime à se voir comme un "dur", c'est en fait un jouet d'enfant. Il est continuellement en train de faire échouer les projets de Onuki, projets visant à contrecarrer Milo et remporter les Jeux Astro.

## Dr. Onuki



**Taille :** 6'8"

**Poids :** 230 Cubits

**Personnalité :** froid, calme et calculateur

**Caractéristiques :** lancers légers, crochets mineurs

**Info :** D. Onuki déteste Milo, et déteste encore plus perdre contre Milo. Son objectif principal est de remporter les Jeux Astro, mais Milo ne le laisse pas tranquille, et à cause de lui D. Onuki connaît défaite sur défaite, ce qui est plutôt gênant.

## Johnny Slamball



**Taille :** 2m 08

**Poids :** 230 Cubits

**Personnalité :** d'un cool insupportable, très relax.

**Caractéristiques :** Medium Throw, Medium Hook

**Info :** Johnny Slamball est l'extraterrestre le plus à la page dans la galaxie ! Milo ne veut surtout pas le considérer comme son " ami ", mais il n'y a pas de doute, les aptitudes un peu déviantes de Johnny lui sont très utiles.

## Ann Droid



**Taille :** 1m 45

**Poids :** 97 cubits

**Personnalité :** agréable, mais avec un bon esprit de compétition.

**Caractéristiques :** lancers puissants, crochets légers

**Info :** Ann est la dernière-née de la technologie droïde, et elle plaît bien à Milo (même si elle ne le sait pas). Ann est la copine de Johnny ! Milo essaie par tous les moyens d'attirer son attention.

## Gleep, la fauvette de Vénus



**Taille :** 1m 68

**Poids :** 160 cubits

**Personnalité :** stupide, insipide et capricieux lorsqu'il est déprimé.

**Caractéristiques :** lancers et crochets moyens

**Info :** Gleep est un bon copain de Milo et fait son maximum pour passer du statut de mollasson à celui de joueur d'Astro Bowling !



## Les couloirs

**INVASION EXTRATERRESTRE**

L'effroyable Commandant extraterrestre est prêt à accueillir les plus braves des joueurs d'Astro Bowling. Vous aurez peut-être d'abord l'impression qu'il est un peu lent, mais vous vous rendrez vite compte qu'il sait ce qu'il fait. Faites attention à ses serviteurs (voyageant sur des OVNI) et à leurs rayons laser !

**HYPERSPACE EXPRESS**

Au premier coup d'œil, ce couloir, situé dans les brumes d'un tunnel de l'hyperespace, peut sembler plutôt facile. Une fois que vous serez parvenu au dôme Galaxy, vous aurez besoin d'une bonne dose de calmants cosmiques dans ce couloir si vous voulez garder votre calme !

**VACANCES SUR VENUS**

Vénus est une destination touristique populaire et un endroit parfait pour les Jeux Astro. De la lave en fusion, des gaz toxiques et des tremblements de terre qui font se crevasser la surface du couloir... grâce à cet environnement intéressant, le bowling va l'être aussi ! Au fur et à mesure que vous accéderez à de nouveaux dômes, le bowling sur Vénus ressemblera à tout sauf à des vacances.



## TERREUR ASTEROIDE

C'est l'endroit où ont choisi d'habiter les Glerps cosmiques, qui sont parmi les créatures de l'espace les plus intéressantes. D'énormes cratères, des créatures qui essaient de croquer votre boule... Vous ne trouverez pas de bowling plus stimulant que sur ces courbes pièges !



## PARC DE LA NEBULEUSE

Beau, relaxant et paisible sont les mots qui parlent le mieux de ce parc. Pourtant, ce havre de paix est devenu l'un des couloirs les plus difficiles des Jeux Astro. Peaufinez votre technique pour les crochets avant d'utiliser ce couloir plein de virages !

