

V-Rally Edition 99

Scanné par Mmu88

<http://www.emulation64.fr>

NUS-NVLP-EUR

V-RALLY

EDITION 99




INFOGRAMES

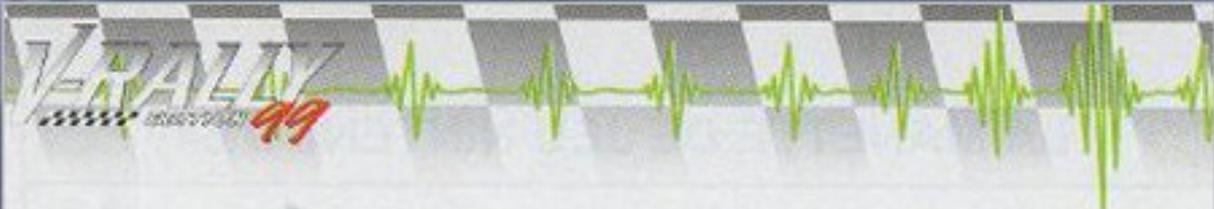
MODE D'EMPLOI
SPIELANLEITUNG
INSTRUCTION BOOKLET

NINTENDO⁶⁴



Emulation64.fr

NINTENDO⁶⁴



SOMMAIRE

LANCEMENT DU JEU21
LES COMMANDES22
LES MODES DE JEU23
LE TABLEAU DE BORD26
LES OPTIONS27
LES PREFERENCES27
LES REGLAGES DES VOITURES28
LES CONSEILS DE PILOTAGE28
LES CREDITS51





LANCEMENT DU JEU

Bienvenue dans V-RALLY.

Vous allez traverser 8 pays à bord des meilleures voitures du championnat du monde des Rallyes. Attachez vos ceintures, c'est parti...

Après avoir inséré votre cartouche et allumé votre console, vous aurez accès aux écrans de sélection des langues et de présentation puis au menu principal :



ARCADE :

Mode Arcade avec le nombre de joueurs sélectionné.

CHRONO :

Mode de jeu de type "Contre la Montre" avec le nombre de joueurs sélectionné.

CHAMPIONNAT :

Mode Championnat avec le nombre de joueurs sélectionné.

NB JOUEURS :

Sélectionne le nombre de joueurs (1 ou 2, il faut insérer les manettes dans les emplacements 1 et 2).

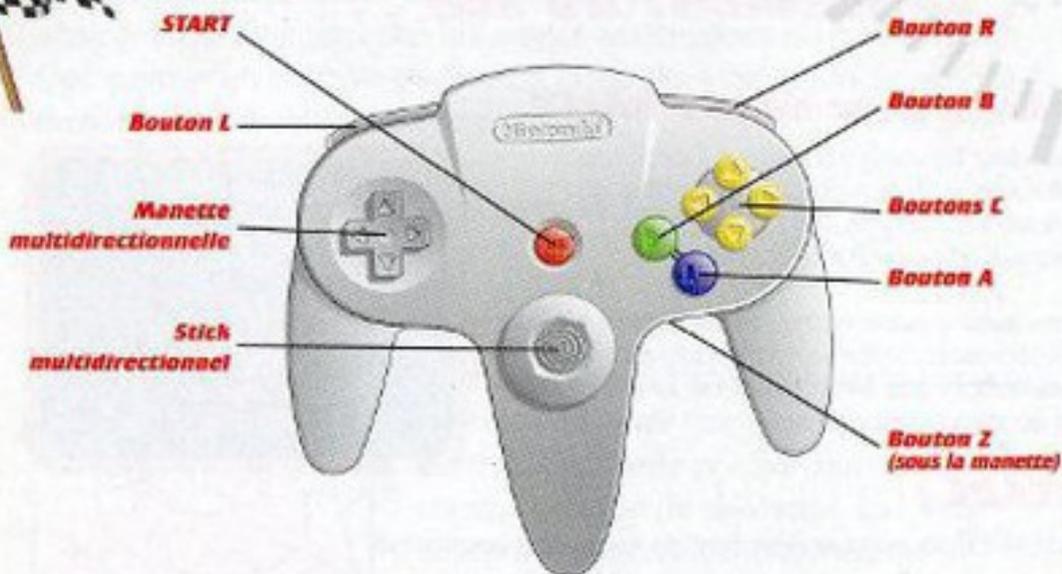
OPTIONS :

Donne accès à l'ensemble des options du jeu.

A tout moment dans le jeu, vous pouvez passer en mode PAUSE en appuyant sur START sur votre manette de jeu. En fonction du mode de jeu sélectionné, plusieurs choix s'afficheront.



LES COMMANDES



Stick et manette multidirectionnels

Bouton C ▲
Bouton Z
Bouton Z + A
Bouton A

Bouton B
Bouton C ▼
START
Bouton R
Bouton C ◀

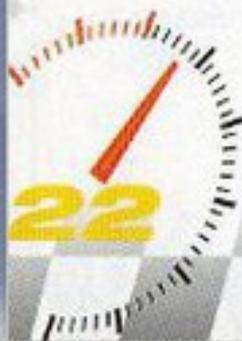
Déplacement de gauche à droite
 Navigation dans les menus
 Changement de caméras
 Rapport de vitesse inférieur
 Rapport de vitesse supérieur
 Accélération
 Validation dans les menus
 Frein et retour au menu précédent
 Frein à main
 Pause et validation dans les menus
 Vue arrière ou frontale
 Remise de la voiture en piste

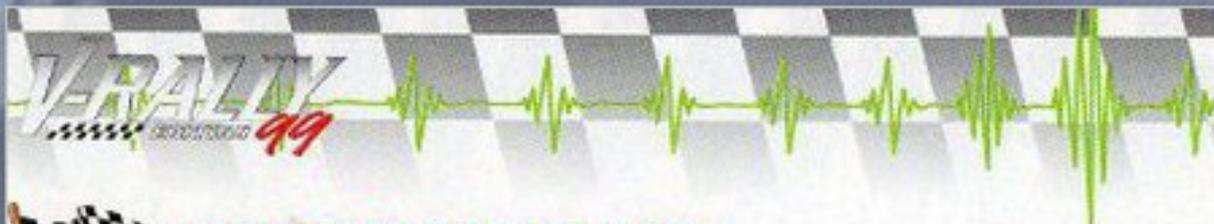
La navigation dans les menus du jeu s'effectue indifféremment de la manette utilisée. De manière générale utilisez le stick multidirectionnel pour vous déplacer dans les menus et le bouton A pour valider vos choix.

V-RALLY est compatible avec les accessoires Rumble Pak™.

Référez-vous au manuel d'utilisation et d'installation pour les conditions d'utilisation.

Les différentes sauvegardes intervenant au cours du jeu seront stockées sur votre cartouche de jeu.





LES MODES DE JEU

3 modes de jeu vous sont proposés. Lorsque vous commencez une partie, un écran vous présente la spéciale et vous informe des conditions de course. A cet endroit du jeu vous avez accès pour la dernière fois aux réglages des voitures.

Lors de la sélection d'une voiture choisissez d'abord la catégorie (WRC, KIT CAR), puis le modèle de voiture. Pour accéder au choix du modèle, le joueur doit valider d'abord la catégorie (Bouton A). Le modèle et ses caractéristiques changent automatiquement quand le joueur passe d'un modèle à l'autre (direction haut - bas).

Les meilleures performances sont stockées sur la cartouche de jeu ainsi que les différents réglages et données statistiques.

LE MODE ARCADE

- Le mode Arcade est un mode de découverte progressive des spéciales. Le joueur doit réaliser un temps prédéterminé pour accéder à la spéciale suivante.

- Ce mode est divisé en 3 groupes de difficulté progressive.

- Le joueur qui franchit la ligne d'arrivée en tête obtient un "crédit" lui offrant une tentative supplémentaire en cas d'échec. Lorsqu'il ne reste que 10 secondes au joueur pour atteindre le prochain check point, un bip retentit toutes les secondes. Quand le temps est écoulé le joueur peut encore bénéficier de sa lancée pour atteindre le check point.



DEMARRER : démarrage du mode Arcade avec les informations présentes à l'écran. Vous sélectionnez ensuite la voiture et la spéciale désirée. Attention, si aucune sauvegarde n'a été détectée, seules certaines spéciales sont disponibles.

PREFERENCES : sélection et réglage des voitures, configuration des manettes de jeu et autres paramètres.

SCORES : temps réalisés dans chaque spéciale du mode arcade.





LE MODE CHRONO

- L'objectif est de parcourir les spéciales du jeu le plus rapidement possible. Il n'y a pas de compétition directe entre les joueurs, le but est simplement de faire "tomber les chronos".
- Le meilleur pilote peut voir sa voiture affichée en transparence (GHOST) : plus il s'en rapproche, plus elle devient transparente.
- En mode 2 joueurs, à chaque fois qu'un joueur réalise le meilleur temps de la spéciale, sa voiture sera affichée en transparence. Bien que les joueurs évoluent simultanément dans la spéciale, ils ne se voient pas. Le mode BATAILLE leur permet de s'affronter sans qu'il y ait de voiture affichée en transparence (les collisions entre joueurs sont valides).



DEMARRER :

Chargement de la spéciale sélectionnée avec les options choisies par les joueurs.

PREFERENCES :

Sélection et réglages des voitures, configuration des manettes de jeu et autres paramètres.

NB TOURS :

Nombre de tours à faire. L'option infinie vous oblige à passer en mode pause pour quitter la spéciale en cours.

MODE DE JEU :

2 options sont disponibles : affichage ou non de la transparence (GHOST) et Bataille (accessible en mode 2 joueurs uniquement).

SCORES :

Affichage de la page contenant les meilleurs temps réalisés.





LE MODE CHAMPIONNAT

- Le mode Championnat permet à 4 voitures de s'affronter. Un pays représente une manche du championnat, chaque manche comporte plusieurs spéciales. Le but est de faire le meilleur temps cumulé sur l'ensemble des spéciales d'une manche.

- Chaque manche donne lieu à un classement et permet d'obtenir des points pour le championnat : le premier obtient 4 pts, le deuxième 2 pts, et le troisième 1 point.

- Les joueurs ont la possibilité de courir les différentes manches d'un championnat dans l'ordre souhaité. La séquence de fin du championnat apparaît lorsque toutes les manches ont été courues.

- Le joueur affronte 3 autres véhicules sur la piste, mais une variante appelée mode "Rally" permet au joueur de retrouver les vraies sensations du rallye en courant seul sur la piste.

Les spéciales alternent les courses bouclées et linéaires comme dans les rallyes traditionnels.

- Les joueurs peuvent à tout moment sauvegarder l'état d'un championnat afin de le reprendre ultérieurement à partir de l'option QUITTER CHAMPIONNAT dans le menu de présentation de la spéciale sélectionnée.



NOUVEAU CHAMPIONNAT : Démarrage du championnat sélectionné avec les informations présentes à l'écran.

CONTINUER UN CHAMPIONNAT : Reprise du championnat en cours. Cette option s'affiche si un championnat a déjà été sauvegardé.

CHAMPIONNAT SELECTIONNE : Sélection du championnat parmi ceux qui sont disponibles. Cette option s'affiche si un championnat a déjà été sauvegardé.

MODE DE JEU : Les joueurs ont la possibilité soit de jouer à 2 simultanément (mode V-Rally) ou séparément (une seule voiture par écran) en mode Rally. En mode 2 joueurs, le mode Rally peut se jouer en écran divisé (les joueurs courent simultanément) ou en mode alterné (l'un après l'autre en plein écran).

PREFERENCES : Sélection et réglage des voitures, configuration des manettes et autres paramètres.

SCORES : Affichage de la page des scores obtenus en championnat.



Emulation64.fr



LE TABLEAU DE BORD

Temps restant avant le prochain check point en mode arcade uniquement.

Ce sont les positions des 4 voitures en course avec les écarts entre chaque voiture.

Temps effectué au tour précédent par le joueur.



Nombre de tours total et nombre de tours restant à effectuer. Quand la spéciale n'est pas une spéciale bouclée, cette information n'est pas affichée.

Le meilleur temps réalisé par le joueur sur cette spéciale.

Meilleurs temps



Temps réalisés par le joueur accompagné de l'écart avec le temps du tour précédent






EN PAUSE

Pour accéder au mode pause, appuyez sur le bouton **START** de votre manette de jeu. En fonction du mode de jeu sélectionné plusieurs choix s'afficheront. Vous pourrez alors reprendre la partie en cours, régler les différents volumes sonores (moteur, co-pilote, bruitages), connaître le nombre de "crédits" possédé, redémarrer une course ou régler les différents paramètres de votre voiture (boîte de vitesse, suspensions, tenue de route).



LES OPTIONS

A partir du menu d'options vous accédez aux choix suivants :

NIVEAU DE DIFFICULTE : Facile - Moyen - Difficile

DIVISION ECRAN : choisissez en mode multijoueurs la division de votre écran (horizontale - verticale)

VOLUME MOTEUR : niveau sonore du moteur

VOLUME CO-PILOTE : niveau sonore du co-pilote

LANGUE : sélection de la langue (français-anglais-allemand)

FORMAT D'ECRAN : 4:3 ou 16:9

REMISE A ZERO DES DONNEES : remet à zéro les données sauvegardées sur la cartouche

QUITTER LES OPTIONS : retour au menu principal



LES PREFERENCES

A partir du menu principal de choix des modes de jeu vous accédez aux préférences des joueurs. La cartouche de jeu contient les préférences et les informations pour 4 noms de joueurs. A partir des préférences et pour chaque joueur sélectionné vous avez la possibilité de configurer les manettes de jeu, choisir les informations affichées en course (vitesse, temps, tableau de bord, positions), créer ou effacer des joueurs (la création d'un nouveau joueur est limitée par la place disponible sur la cartouche. Un nom de joueur se compose de trois lettres).



Emulation64.fr



Lorsque vous désirez changer la configuration par défaut des manettes de jeu, vous devez sélectionner une première fois la commande à modifier (Bouton A), puis appuyer sur le nouveau bouton choisi. L'affectation de tous les boutons est possible, seules les flèches droites et gauches de la manette multidirectionnelle ainsi que le stick multidirectionnel affecté à la commande de direction ne peuvent être modifiés.



LES REGLAGES DES VOITURES

- **BOITE DE VITESSE** : automatique ou manuelle.
- **DIRECTION** : réglage de la sensibilité du stick multidirectionnel : 3 niveaux possibles: 1 peu sensible, 2 moyennement sensible, 3 très sensible.
- **COMPORTEMENT** : niveau de sur-virage ou de sous-virage de la voiture. Ce paramètre influe sur la différence de puissance de freinage entre l'essieu avant et l'essieu arrière pour rendre la voiture plus ou moins sur-vireuse ou sous-vireuse. 5 valeurs : 1 sous-vireur maximum, 2 sous-vireur, 3 équilibré, 4 sur-vireur, 5 sur-vireur maximum.
- **RAPPORT DE BOITE** : 3 niveaux de rapports de boite : court (accélération maximum), normal (équilibré), long (vitesse maximum)
- **SUSPENSIONS** : souples (surface accidentée), normales (surface glissante), et dures (bitume sec).

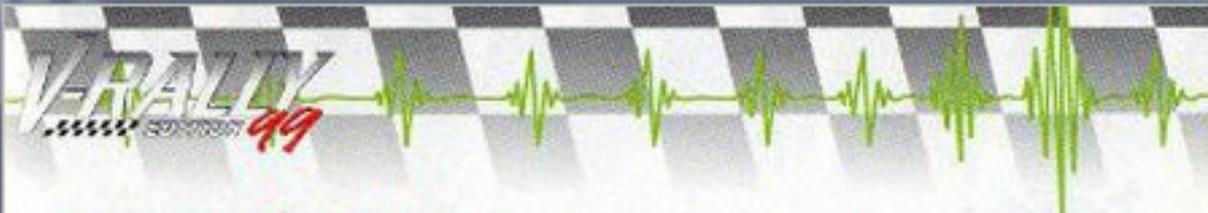


CONSEILS DE PILOTAGE

POUR UNE BONNE CONDUITE :

- Ne jamais conduire les bras et les jambes tendus.
- Positionner les mains sur le volant pour former 9 heures et quart, ou 10 heures 10.
- Ne jamais croiser les bras en braquant.
- Regarder le plus loin possible pour anticiper et préparer.
- Ne jamais prendre le volant, si on est fatigué, ou si l'on a bu.
- Regarder sur quoi on roule, le revêtement change.
- Ne jamais se surestimer.





BIEN PRENDRE UN VIRAGE :

SUR TOUS LES REVÊTEMENTS POUR TOUS LES VIRAGES :

- Freiner en ligne, braquer vers la corde, accélérer. Regarder loin.
Le chemin le plus court d'un point à un autre c'est la ligne droite.
- Freiner progressivement, pas par à-coups.
- Ne pas bloquer les roues.
- Ne pas accélérer par à-coups, mais progressivement.
- **«Au frein à main»** Sur tous les revêtements, pour les épingles très serrées ou pour éviter des chocs frontaux... Freiner normalement, braquer légèrement, lâcher le frein, puis tirer brièvement mais violemment le frein à main, la voiture perd toute l'adhérence du train arrière et dérive, une fois la corde passée, accélérer et souffler un grand coup.

PLUS SPÉCIFIQUEMENT, SUR LA TERRE, LA NEIGE :

- **Pour les longues courbes, virages serrés.**

La Mise en appel. c'est mettre la voiture en dérive légère. En phase d'accélération, braquer très tôt, comme si on allait couper le virage, lâcher l'accélérateur brusquement, la voiture dérive, contrôler cette dérive avec l'accélérateur. Le virage passé, accélérer en gardant les roues droites (pas de contre-braquage).

- **Pour les virages serrés larges :**

L'appel contre-appel. placer la voiture en dérive (par une mise en appel) mais en braquant dans le sens opposé au virage. Quand la voiture glisse quelques mètres avant la corde du virage, braquer légèrement dans le bon sens, contrôler la dérive avec l'accélérateur.

LES BOSSES :

- Pour sauter haut, accélérer sur la bosse, couper les gaz en l'air. Pour amortir une bosse et éviter de sauter haut, donner un petit coup de frein sec au début de la bosse, pour tasser la voiture et ré-acceler.

SOUS-VIRAGE :

- Dans un virage, c'est la perte d'adhérence du train avant. Relâcher l'accélérateur dans tous les cas.

SUR-VIRAGE :

- Dans un virage, c'est la perte d'adhérence du train arrière. Pour une traction avant ou une quatre roues motrices, accélérer pour remettre du poids sur les roues arrière. Pour une propulsion, relâcher légèrement l'accélérateur.



Emulation64.fr

V-RALLY

99



LES VOITURES

WRC



SUBARU IMPREZA

Moteur :	2L Turbo
Système de propulsion :	4 roues motrices
Puissance max :	300 bhp @ 5500 rpm
Couple max :	48 Kg/m @ 4000 rpm
Boîte de vitesse :	6 vitesses séquentielles
Pneus :	PIRELLI
Poids :	1230 Kg
Longueur :	4340 mm
Largeur :	1770 mm
Hauteur :	1390 mm
Empattement :	2520 mm
Essieu avant :	1550 mm
Essieu arrière :	1550 mm

TOYOTA COROLLA

Moteur :	2L Turbo
Système de propulsion :	4 roues motrices
Puissance max :	300 bhp @ 5700 rpm
Couple max :	52 Kg/m @ 4000 rpm
Boîte de vitesse :	6 vitesses séquentielles
Pneus :	MICHELIN
Poids :	1230 Kg
Longueur :	4100 mm
Largeur :	1770 mm
Hauteur :	1365 mm
Empattement :	2465 mm
Essieu avant :	1564 mm
Essieu arrière :	1556 mm



FORD ESCORT

Moteur :	2L Turbo
Système de propulsion :	4 roues motrices
Puissance max :	300 bhp @ 5500 rpm
Couple max :	47 Kg/m @ 4000 rpm
Boîte de vitesse :	6 vitesses séquentielles
Pneus :	MICHELIN
Poids :	1230 Kg
Longueur :	4211 mm
Largeur :	1770 mm
Hauteur :	1425 mm
Empattement :	2550 mm
Essieu avant :	1470 mm
Essieu arrière :	1497 mm



Emulation64.fr

V-RALLY
edition 99

MITSUBISHI LANCER

Moteur :	2L Turbo
Système de propulsion :	4 roues motrices
Puissance max :	290 chp @ 6000 rpm
Couple max :	52 Kg/m @ 3500 rpm
Boite de vitesse :	6 vitesses séquentielles
Pneus :	MICHELIN
Poids :	1230 Kg
Longueur :	4350 mm
Largeur :	1770 mm
Hauteur :	1440 mm
Empattement :	2610 mm
Essieu avant :	1510 mm
Essieu arrière :	1505 mm



Formule 2 - KIT CARS



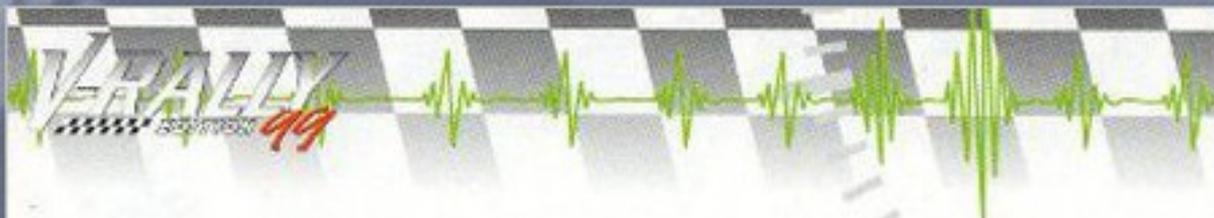
PEUGEOT 306 MAXI

Moteur :	2L 16-soupapes
Système de propulsion :	2 roues motrices (avant)
Puissance max :	275 chp @ 6700 rpm
Couple max :	26 Kg/m @ 5500 rpm
Boite de vitesse :	5 vitesses séquentielles
Pneus :	MICHELIN
Poids :	960 Kg
Longueur :	3995 mm
Largeur :	1835 mm
Hauteur :	1530 mm
Empattement :	2600 mm
Essieu avant :	1647 mm
Essieu arrière :	1628 mm

CITROEN XSARA KIT CAR

Moteur :	2L 16-soupapes
Système de propulsion :	2 roues motrices (avant)
Puissance max :	280 chp @ 6750 rpm
Couple max :	26 Kg/m @ 6750 rpm
Boite de vitesse :	5 vitesses séquentielles
Pneus :	MICHELIN
Poids :	960 Kg
Longueur :	4167 mm
Largeur :	1698 mm (voiture de série)
Hauteur :	1391 mm (voiture de série)
Empattement :	2640 mm (voiture de série)
Essieu avant :	1433 mm (voiture de série)
Essieu arrière :	1442 mm (voiture de série)



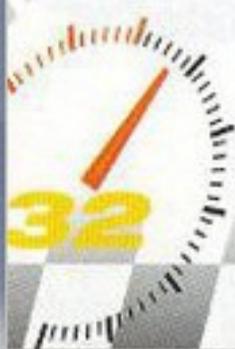


RENAULT MAXI MEGANE

Moteur :	2L 16-soupapes
Système de propulsion :	2 roues motrices (avant)
Puissance maxi :	275 bhp @ 8400 rpm
Couple maxi :	26 Kg/m @ 5500 rpm
Boîte de vitesse :	6 vitesses séquentielles
Pneus :	MICHELIN
Poids :	950 Kg
Longueur :	3952 mm
Largeur :	1632 mm
Hauteur :	1500 mm
Empattement :	2492 mm
Essieu avant :	1605 mm
Essieu arrière :	1609 mm

SEAT IBIZA KIT CAR EV 2

Moteur :	2L 16-soupapes
Système de propulsion :	2 roues motrices (avant)
Puissance maxi :	260 bhp @ 8400 rpm
Couple maxi :	22 Kg/m @ 6500 rpm
Boîte de vitesse :	6 vitesses séquentielles
Pneus :	MICHELIN
Poids :	950 Kg
Longueur :	3869 mm
Largeur :	1763 mm
Hauteur :	1369 mm
Empattement :	2440 mm
Essieu avant :	1606 mm
Essieu arrière :	1608 mm



V-RALLY
 EDITIONS
99


SKODA OCTAVIA KIT CAR

Moteur :	2l. 16-soupapes
Système de propulsion :	2 roues motrices (avant)
Puissance max :	260 bhp @ 8000 rpm
Couple max :	24 Kg/m @ 6500 rpm
Boîte de vitesse :	6 vitesses séquentielles
Pneus :	MICHELIN
Poids :	960 Kg
Longueur :	4511 mm
Largeur :	1770 mm
Hauteur :	1429 mm
Empattement :	2512 mm
Essieu avant :	1516 mm
Essieu arrière :	1492 mm

NISSAN ALMERA KIT CAR

Moteur :	2l. 16-soupapes
Système de propulsion :	2 roues motrices (avant)
Puissance max :	275 bhp @ 8750 rpm
Couple max :	24 Kg/m @ 5500 rpm
Boîte de vitesse :	6 vitesses séquentielles
Pneus :	MICHELIN
Poids :	960 Kg
Longueur :	4120 mm
Largeur :	1830 mm
Hauteur :	1350 mm
Empattement :	2535 mm
Essieu avant :	1500 mm
Essieu arrière :	1500 mm



Emulation64.fr