

NUS-NS4F-USA

INSTRUCTION BOOKLET

Traduit en Français par BFrancois

<http://www.emulation64.fr>

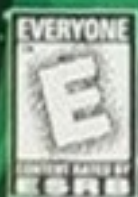
STAR SOLDIER

VANISHING EARTH

SOLD BY



ELECTROBRAIN



NINTENDO 64



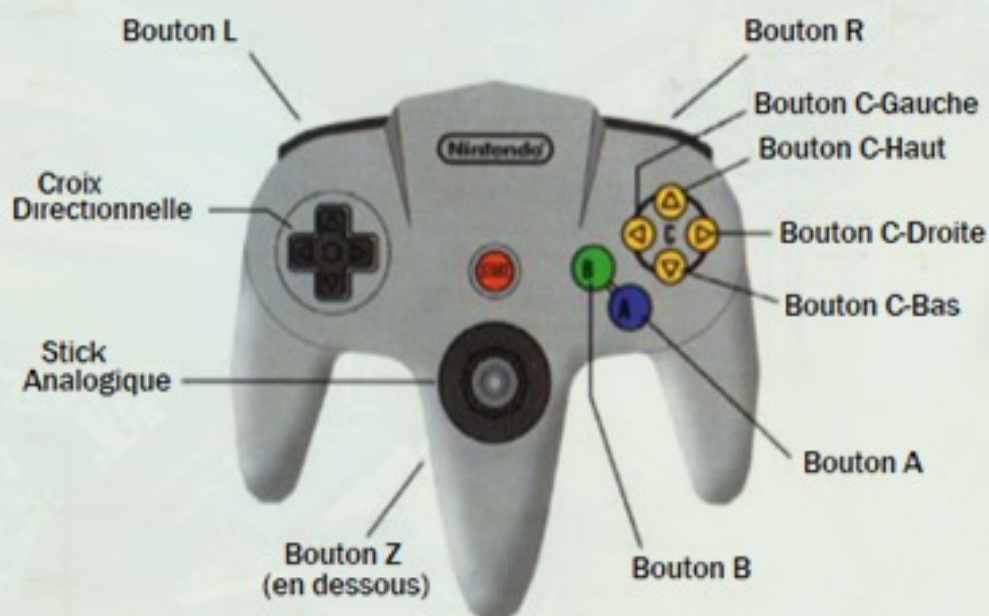
Emulation64.fr

TABLE DES MATIERES

MANETTE	3
STICK ANALOGIQUE	5
HISTOIRE	6
JOUER AU JEU	7
VAISSEAUX	10
F98 VENDIUM	
F98 LATHYRUS	
F98 WISTERIA	
CAPACITES SPECIALES	13
MISSIONS	16
Mission 1	
Mission 2	
Mission 3	
PERSONNAGES BONUS	17
Zeg	
Lazaro	
Delilah	
MODES SPECIAUX	18

MANETTE

Comment Jouer



- **Start :**

Mettre le jeu en pause.
Commencer à jouer.

- **Bouton Z / Bouton L:**

Faire une attaque frontale (Ex ARMS Type 1).

- **Bouton R :**

Faire tourner le vaisseau pour éviter les tirs ennemis.

- **Stick Analogique / Croix Directionnelle :**

Piloter le vaisseau.

- **Bouton C-Haut :**

Afficher / Masquer informations.

- **Bouton C-Bas :**

Attaque arrière.
Changer la vitesse de déplacement.

- **Bouton A :**

Faire une attaque normale.

- **Bouton B :**

Faire une attaque Multi (Ex ARMS Type 2).

Modifier les Contrôles

Il est possible de modifier la fonction des boutons en allant dans le Menu Options.
(Voir page 9)



Dans les Menus

- **Bouton A / Bouton Start :**

Valider / Confirmer.

- **Bouton B :**

Annuler / Retour.

- **Stick analogique / Croix Directionnelle :**

Déplacer le curseur / Choisir une option.

Tenir la Manette

En tenant la Manette comme sur le schémas,
Vous pourrez utiliser facilement le Stick
Analogique avec votre pouce gauche.

Votre pouce droit pourra accéder sans
problème aux boutons A, B et C.

Utiliser l'index de votre main gauche pour
appuyer sur le bouton Z situé sous la manette.

Utiliser l'index de votre main droite pour
appuyer sur le bouton R.



Il est recommandé d'utiliser cette position pour jouer à Star Soldiers.

STICK ANALOGIQUE

La manette Nintendo 64 a un stick qui utilise un système analogique qui lit les angles et la direction de ses mouvements.

Cela permet un contrôle plus précis qui n'est pas possible avec la croix directionnelle.

Lorsque vous allumez la console, ne touchez pas au stick analogique et laissez-le dans sa position neutre.



Si vous orientez le stick analogique vers une direction lorsque vous allumez la console, cette position sera considérée comme neutre. Cela causera des problèmes de direction dans le jeu.

Pour réinitialiser la position neutre du stick analogique une fois le jeu lancé, appuyez sur le bouton Start tout en maintenant les boutons L et R enfoncés.



Le stick analogique est un instrument de précision, faites en sorte de ne pas y renverser de liquide ou d'y placer des objets étrangers.

HISTOIRE

En 2092, la race humaine a du faire face à une menace : la civilisation Zeograd.

Face aux forces écrasantes de Zeograd, la SIA (Special Interception Airforce) ne s'est pas rendue.

Elle a lancé une contre-attaque et envoyé son meilleur vaisseau, le F92 Soldier Blade, sur les lignes du front.

Après avoir attaqué la base ennemie, le F92 Soldier Blade a réussi à vaincre le chef des forces de Zeograd.

Lors de cette attaque, le F92 Soldier Blade a presque été détruit et rendu inopérant.

La SIA a réussi à récupérer la boîte noire du vaisseau afin d'étudier les données de combat qui ont été enregistrées.

La paix est enfin revenue sur Terre...

Cependant, même si l'armée de Zeograd et son chef ont été vaincus, la menace est loin d'être terminée...

En effet, la boîte noire du F92 Soldier Blade a révélé que les Zeograd n'étaient pas qu'une simple race extraterrestre, mais des machines très sophistiquées.

Avec les données collectées, la SIA a développé trois nouveaux vaisseaux, les F98, en prévision d'une nouvelle attaque.

Nous sommes en 2098, et l'armée Zeograd vient de lancer sa deuxième attaque contre la race humaine...

Est-ce que la SIA pourra les arrêter une fois de plus ?

JOUER AU JEU

Le Jeu est compatible avec le Rumble Pak.

Avant d'utiliser l'accessoire, merci de lire sa notice d'utilisation.

Bien suivre les instructions affichées à l'écran pour savoir à quel moment il faudra insérer ou retirer le Rumble Pak.

Après avoir inséré la cartouche du Jeu dans votre Nintendo 64 et allumé la console, une démo va se lancer.

Appuyer sur le bouton Start pour afficher l'écran titre, qui permettra de choisir un mode de Jeu.

Modes de Jeu



- **Normal Mode :**

C'est le mode histoire du Jeu, composé de plusieurs niveaux.

Le Mode Options vous permet de sélectionner le niveau de difficulté :

"Beginner" (Facile), "Regular" (Moyen), ou "Master" (Difficile).

- **2 / 5 Minutes Mode :**

Dans ces 2 modes, vous jouez dans un stage

spécial et devez obtenir le plus de points possible dans un temps limité.

- **Options :**

Ce Mode vous permet de changer les commandes du Jeu, choisir la difficulté, voir les classements ou mots de passe.

(Voir page 9)

Ecran de Jeu

Vous pouvez afficher ou masquer les informations de jeu en appuyant sur le bouton C-Haut.

Combo de Tir :

Indique le nombre de fois que vous avez touché un ennemi durant le même Combo.

Attaque Spéciale :

Indique le nombre de bonus ExARMS en stock (3 bonus max).

Attaque Normale :

Voir page 13.

Vitesse :

Indique la vitesse de déplacement du vaisseau.

Gauge Combo de Tir :

Indique le temps qu'il reste avant de toucher un ennemi avant la fin du Combo.



Score :

Indique votre score.

Vaisseaux restants :

Indique le nombre de vies restantes.

Gauge Tir Rapide :

Indique le nombre de tir par seconde.

Menu Pause



Vous pouvez mettre le jeu en pause à tout moment.

Si vous jouez en Mode Normal (Histoire), vous pourrez choisir soit "Cancel" (Retour au jeu), soit "Exit" (Retour à l'écran titre).

Si vous jouez en Mode 2 / 5 Minutes, vous pourrez choisir soit "Cancel" (Retour au jeu), soit "Exit" (Retour à l'écran titre), soit "Restart" (Recommencer la partie).

Menu Options



- **Difficulty (Difficulté) :**

Vous pouvez sélectionner 3 niveaux de difficulté.

Beginner (Facile) : Vous commencer le jeu avec 9 vaisseaux en stock et 3 bonus ExARMS (vous gagnerez un vaisseau tous les 3 000 000 points).

Regular (Normal) : Vous commencer le jeu avec 2 vaisseaux en stock et 3 bonus ExARMS (vous gagnerez un vaisseau tous les 6 000 000 points).

Master (Difficile) : Vous commencer le jeu avec 2 vaisseaux en stock et 3 bonus ExARMS (vous gagnerez un vaisseau tous les 9 000 000 points).

- **Sound (Son) :**

Vous pouvez choisir entre un son Stereo et un son Mono.

Il est possible de modifier le volume de la musique et des effets sonores.

- **Button Configuration (Configuration des Boutons) :**

Vous pouvez choisir entre le stick analogique et la croix directionnelle pour diriger le vaisseau.

Vous pouvez également choisir le bouton pour les tirs rapides et pour tourner afin d'éviter les tirs.

- **Score :**

Vous permet d'afficher les meilleurs scores de chaque mode de jeu.

- **Password (Mot de passe) :**

Vous permet d'afficher le mot de passe des meilleurs scores de chaque mode de jeu.

- **War Carrier (Historique) :**

Vous indique le nombre de fois que vous avez joué à chaque mode de jeu.

- **Back Up Clear (Supprimer les données) :**

Vous permet de supprimer les données sauvegardées.

- **Exit :**

Pour revenir à l'écran titre.

VAISSEAUX

F98 VENDIUM



Longueur : 11,7 m
Envergure : 10,0 m
Poids : 12400 kg
Propulseurs : 4200 kg x6
Système : Arbitrator
Equipement : 55mm Vulcan
ExARMS : Fire Bomb



Attaque Frontale
(ExARMS Type 1)



Attaque Multi
(ExARMS Type 2)

F98 LATHYRUS



Longueur : 12,1 m
Envergure : 9,0 m
Poids : 11400 kg
Propulseurs : 7600 kg x3
Système : Vanguard
Équipement : Laser Gun
ExARMS : Mega Laser



Attaque Frontale
(ExARMS Type 1)

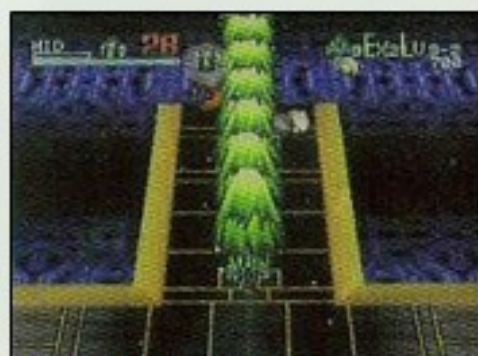


Attaque Multi
(ExARMS Type 2)

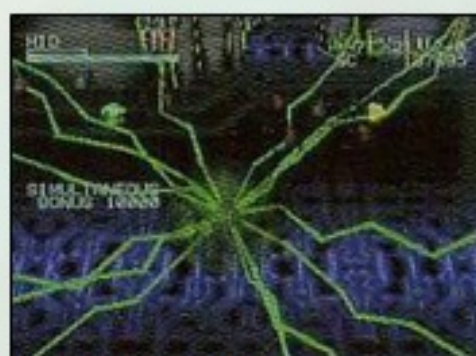
F98 WISTERIA



Longueur : 11,1 m
Envergure : 12,0 m
Poids : 13700 kg
Propulseurs : 4600 kg x6
Système : Annihilationner
Equipement : 55mm Vulcan
ExARMS : Fire Bomb



Attaque Frontale
(ExARMS Type 1)



Attaque Multi
(ExARMS Type 2)

CAPACITES SPECIALES

Power Up

L'attaque normale de votre vaisseau augmentera à chaque fois que vous récupérerez 3 Power Up. Lorsque que votre attaque sera augmentée au maximum, chaque Power Up collecté vous rapportera 10 000 points. Il est possible de récupérer des Power Up dans les modes "Regular" (Moyen) et "master" (Difficile) en détruisant certaines formations ennemies.



Attaque Arrière / Vitesse de Déplacement

Pour modifier la vitesse de déplacement de votre vaisseau appuyez sur le bouton C-Bas. Cela va vous permettre d'activer l'attaque arrière pendant quelques instants. Les vaisseaux ennemis pris dans cette attaque recevront des dégâts.



Tourner (Rolling)

En faisant tourner votre vaisseau, vous pouvez créer une barrière de protection qui fera rebondir les tirs ennemis. Si vous avez associé cette capacité au bouton R dans le Menu Options, vous devrez attendre 0,6 secondes pour pouvoir la réactiver. Si vous avez associé cette capacité au Stick analogique ou à la Croix directionnelle, vous pourrez tourner continuellement. Lorsque vous terminez une mission, vous recevez des points en fonction du nombre de fois que vous avez utilisé cette capacité.



ExARMS

L'ExARMS est une attaque puissante qui ne peut être utilisée qu'un nombre limité de fois. Il y a 2 types d'attaques ExARMS : les attaques Frontales et les attaques Multi. Vous pouvez stocker jusqu'à 3 attaques ExARMS. Si vous avez déjà 3 attaques ExARMS en stock et que vous collectez ce bonus, vous recevrez 10 000 points à la place.



Hit Combo

Si vous touchez des vaisseaux ennemis plus de 100 fois à la suite, vous recevrez un bonus (Combo limité à 20 000 tirs réussis).

Le bonus est calculé lorsque vous ratez un tir.

Plus vous toucherez d'ennemis pendant le Combo, plus vous aurez de points bonus.

Bonus de fin de niveau

Le total de vos points est calculé lorsque vous terminez une mission en Mode Normal (Histoire) ou lorsque la session prend fin en Mode 2 / 5 Minutes.

Les points sont calculés de la manière suivante :

- Vaisseaux restants : 50 000 points par vaisseau.
- ExARMS restants : 100 000 points par ExARMS.
- Bonus "Rolling" : 10 000 points par tir détournés en tournant.
- Bonus "Attaque" : 1 000 points par vaisseau ennemis endommagé.
- Bonus "Ennemis" : 1 000 points par vaisseau détruit.
- Bonus "Boss" : 1 000 points par vaisseau de Boss détruit.
- Temps restant : 100 000 points par secondes restantes.

Fin de partie

• Continue (Continuer) :

Vous pouvez choisir de continuer la mission même si votre dernier vaisseau a été détruit. Il n'y a pas de limite, et vous pouvez réessayer autant de fois que vous le souhaitez.

En sélectionnant "YES", vous recommencerez la mission depuis le début avec 0 points.

Si vous choisissez "NO", vous pourrez saisir votre nom dans l'écran des meilleurs scores.



• High Score (Meilleurs scores) :

Affiche les meilleurs scores.

• Last Score (Dernier score) :

Affiche le score obtenu lors de votre dernière session de jeu.

- **Name Entry (Saisie de votre Nom) :**

Les 5 meilleurs scores de chaque mode de jeu sont affichés sur cet écran.

La saisie de votre Nom est limitée à trois caractères.



- **Level of Achievement (Progression) :**

Affiche votre progression dans le jeu dans chacun des modes de jeu.

MISSIONS

Mission 1

- **Stirring (Rumbling) :**



Pendant une simulation de combat sur le Cargo Abraham 2, les forces de Zeograb ont piraté l'ordinateur central du vaisseau. Le chef des forces ennemies était Duoss Core 3.3C, qui les humains pensaient avoir tué il y a 6 ans. Il s'était caché dans le réseau informatique mondial, y hibernant jusqu'à ce que le moment soit venu...

Mission 2

- **Infection (Corrosion) - Death Integrate :**



Mission 3

- **Invasion (Invaded) - Dark Force :**



PERSONNAGES BONUS

Cherchez ces personnages bonus cachés dans le jeu !

Zeg

Dans le Mode 2 / 5 Minutes, vous pouvez trouver une cinquantaine de Zeg cachés dans le niveau. Si vous les détruisez tous, vous gagnerez un gros bonus !



Lazaro

Lazaro apparait dans une mission particulière. Au départ, il est séparé en 4 morceaux qui vont se regrouper pour n'en former qu'un seul. Si vous arrivez à détruire les morceaux avant qu'ils se regroupent, vous gagnerez 800 000 points. Si vous le détruisez après avoir fusionné, vous ne gagnerez que 5 000 points.



Delilah

Delilah apparait dans une mission particulière. Il est composé de 2 yeux géants. Si vous arrivez à détruire les 2 yeux en même temps, vous gagnerez 80 000 points. Si vous les détruisez l'un après l'autre, vous n'obtiendrez que 1 000 points.



MODES SPECIAUX

Modes Bonus

Si vous terminez le jeu en Mode Normal , deux nouveaux Modes seront ajoutés :

- Dans le Mode "Enemy List" (Liste des ennemis), Vous pourrez voir tous les vaisseaux ennemis.
- Dans le Mode "Mission Select" (Sélection de la Mission), vous pourrez jouer à la mission de votre choix parmi 6 missions.



Remarque : Si vous terminez le Jeu en Mode "Master" (Difficile), la puissance de votre tir rapide sera augmentée.

Passages Secrets

Trouvez des passages secrets pour jouer à des niveaux cachés.

Vous pourrez les trouver dans les Missions 2, 3 et 4.

Lisez bien les conseils donnés à l'écran après avoir perdu, ou quitté le jeu.

