

Top Gear Rally

NUS-NTRP-TEA

# TOPGEAR<sup>®</sup> RALLY

## INSTRUCTION BOOKLET

MODE D'EMPLOI



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

Produced by

**KEMCO**

NINTENDO<sup>64</sup>



Emulation64.fr

NINTENDO<sup>64</sup>

# TABLE DES MATIÈRES

COMMENCER .....	2
LA MANETTE DE JEU NINTENDO 64 .....	3
LA COMMANDE.....	4
OPTIONS DE COMMANDE.....	4
MODE DE JEU CHAMPIONNAT.....	6
ARCADE .....	7
CONTRE-LA-MONTRE.....	7
MAGASIN DE PEINTURE .....	8
CHARGER/SAUVEGARDER.....	11
OPTION .....	11
CONFIGURATION DE LA MANETTE .....	12
OPTIONS PAUSE .....	12
PERSPECTIVES DES CAMÉRAS .....	13
SÉLECTION DU PARCOURS .....	13
SÉLECTION DE LA VOITURE .....	14
REGLAGE DE LA VOITURE .....	14
CONSEILS ET TUYAUX.....	15
ATTENTION .....	16
GARANTIE .....	17
CRÉDITS .....	36

## COMMENCER

**ATTENTION: NE JAMAIS ESSAYER D'INTRODUIRE  
OU DE RETIRER UNE CARTOUCHE DE JEU  
LORSQUE LE JEU EST ALLUME (POSITION „ON“)!**

- Eteins ton N64™ (Position „OFF“).
- Introduis ta cartouche de jeu dans l'ouverture prévue sur le N64™. Appuie fermement pour que la cartouche de jeu soit bien encliquetée dans l'emplacement.
- Allume ton appareil (Position „ON“). Une fois que les écrans avec le titre et les questions juridiques sont passés, tu peux avancer à chaque fois en appuyant sur START.

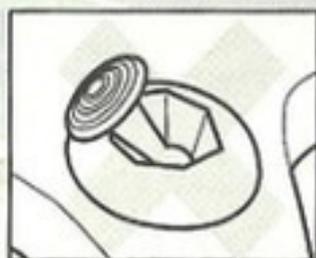


## LA MANETTE DE JEU NINTENDO 64

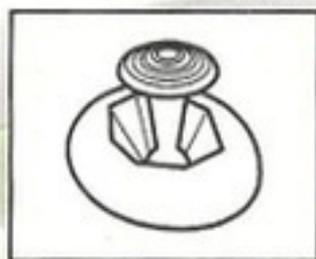
### Description du Stick Multidirectionnel

Le stick multidirectionnel de la Nintendo 64 utilise un système analogique pour interpréter les angles et directions de mouvement. Ceci permet un contrôle très précis jusqu'alors inimaginable avec la manette multidirectionnelle classique.

Au moment où vous allumez la console, laissez le stick multidirectionnel en position verticale.



Si, au moment où vous allumez la console, le stick est incliné (comme dans la figure ci-contre), c'est cette position qui sera retenue comme position de référence. Les jeux utilisant le stick multidirectionnel ne pourront donc pas fonctionner correctement.

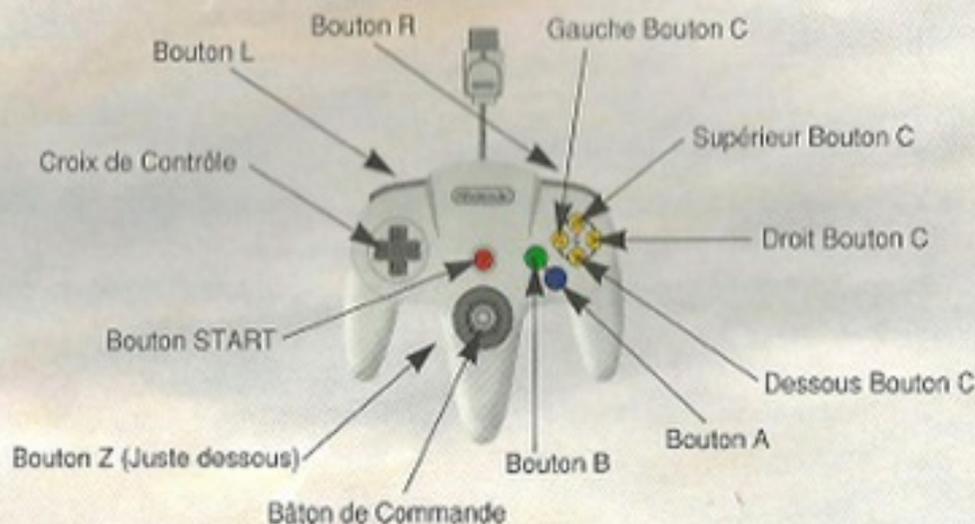


Pour redéfinir la position de référence du stick multidirectionnel une fois la partie commencée, faites-le revenir à sa position centrale (voir ci-contre), puis appuyez sur START tout en maintenant enfoncés les boutons L et R.

Le stick multidirectionnel est un instrument de haute précision ; veillez à ne pas renverser de liquides ni à insérer d'objets à l'intérieur de celui-ci.

## LA COMMANDE

Avant de commencer le jeu, familiarise-toi d'abord avec la manette de commande.



### Sélection des menus

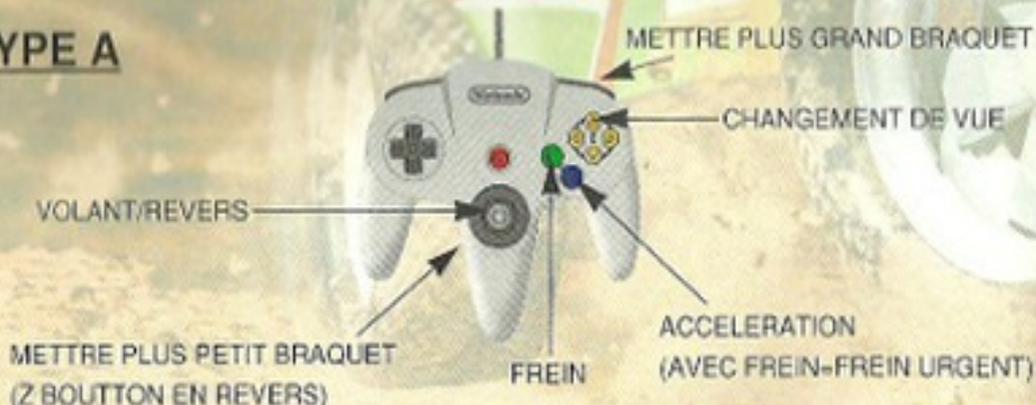
- Croix de contrôle ou bâton de commande vers la droite ou la gauche pour faire ressortir les options.
- Appuie sur le bouton A pour sélectionner les options.
- Appuie sur le bouton B pour retourner au menu précédent.

Appuie sur START pour interrompre le jeu. Pour quitter un jeu en cours, sélectionne „Exit to Main Menu“ ou bien sélectionne „Continuer“ pour retourner au jeu.

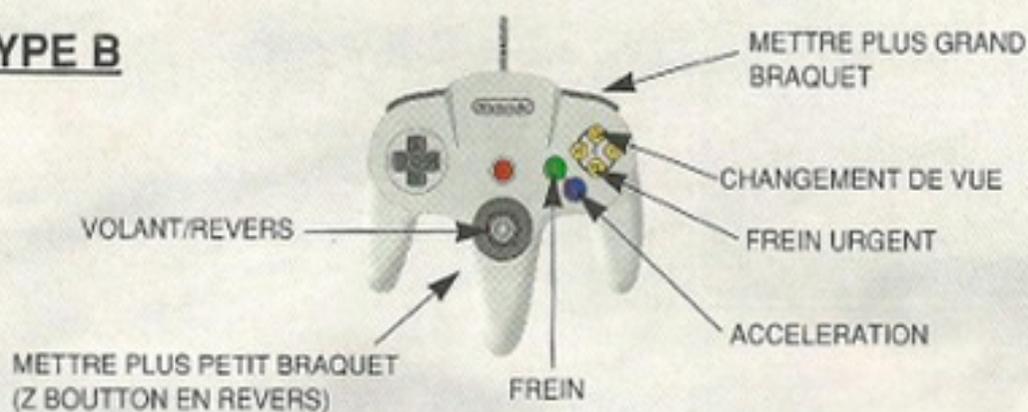
*Remarque:* Si un Controller Pak (une cartouche de sauvegarde) est introduit dans ton N64, la configuration modifiée de ta manette de commande sera automatiquement chargée la prochaine fois que tu allumeras pour jouer au jeu.

## OPTIONS DE COMMANDE

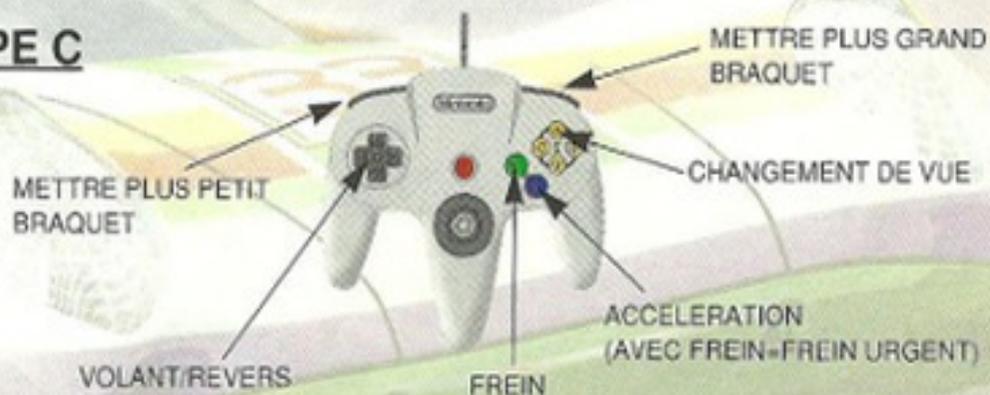
### TYPE A



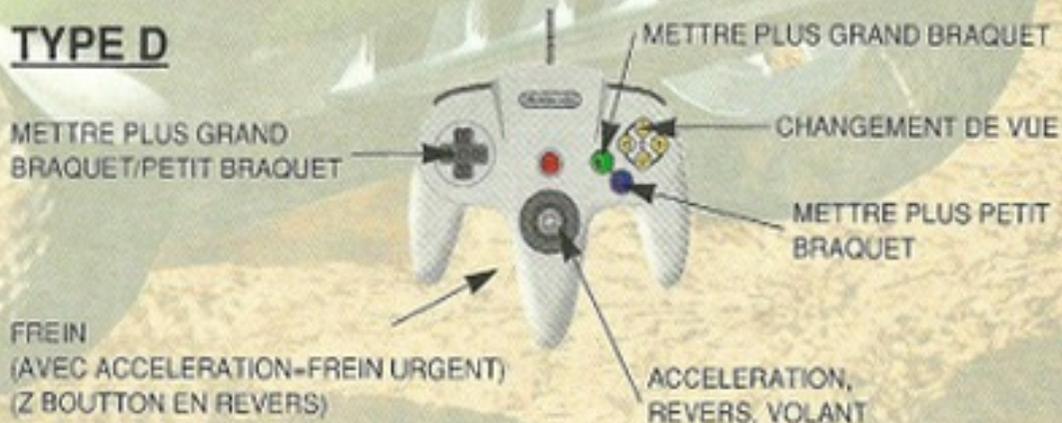
**TYPE B**



**TYPE C**



**TYPE D**



## MENU PRINCIPAL

Pour arriver aux autres options, avance dans la liste vers la droite ou la gauche pour sélectionner le symbole pour le Mode de jeu (Game Play Mode), le Magasin de peinture (Paint Shop), Charger/Sauvegarder (Load/Save) ou les Options. Continue ta lecture pour en savoir plus sur ces options.



### Mode de jeu Championnat

C'est le menu principal et le mode de jeu préchoisi à défaut d'une autre sélection.

Cours chaque saison contre dix-neuf autres concurrents pilotés par l'ordinateur à travers une série de circuits épuisants.

Après chaque course, tu es récompensé par des points en fonction de la place à laquelle tu as fini l'épreuve.

Tu dois avoir ramassé suffisamment de points en fin de saison pour pouvoir attaquer la prochaine saison. La PREMIERE SAISON se déroule au printemps, les conditions météo sont excellentes. Au fur et à mesure que les saisons passent, le temps se dégrade, affectant la visibilité et la tenue de route.

Au départ de chaque saison, un écran d'information montrant les parcours, les conditions de course et les voitures disponibles est affiché.

Un écran d'information précède la compétition et indique le nom du parcours, les conditions météo et le nombre de points nécessaires pour atteindre la prochaine saison. Appuie sur le bouton A pour courir sur le parcours affiché ou bien avance dans la liste des points au choix vers la droite ou la gauche.



**Charger données de saison:** charge les données de la saison dernièrement sauvegardée sur la cartouche de sauvegarde.

**Retour au premier tour:** recommence la saison à la première course de la saison actuelle.

**Retour à la première saison:** redémarre le jeu à la première course de la première saison de l'année courante.

**Retour à la première année:** recommence le jeu à la première course de la première saison de la première année.

Quand tu atteins la saison suivante, des véhicules plus performants sont mis à ta disposition. Tu as la possibilité de sélectionner ces voitures plus récentes et plus rapides ou de rester avec ce qui a fait ses preuves par le passé!

Tu peux enregistrer les données de ta saison en CHAMPIONNAT sur une cartouche de sauvegarde (voir chapitre CHARGER/SAUVEGARDER en page 11).



## ARCADE

Dans le mode de jeu Arcade, tu peux choisir entre le mode de jeu individuel contre une voiture pilotée par ordinateur ou celui à deux contre ton copain.

Tu peux choisir le circuit et la voiture. Les circuits et les véhicules disponibles dépendent de combien tu as progressé dans le mode de jeu CHAMPIONNAT. Finalement, tu peux même choisir les conditions météo pour tester pleinement tes qualités de conducteur.

Pendant la course, tu passes des points de contrôle parsemés sur ton chemin. Le temps s'affiche sur l'écran. Dans le mode de jeu à deux, ton temps est indiqué à chaque point de contrôle par rapport à ton adversaire. Voilà une compétition d'enfer à un contre un!

## CONTRE-LA-MONTRE

C'est un mode de jeu pour une personne. Tu fonces seul pendant trois tours sur un circuit.

Tu peux choisir ton parcours et ton véhicule. Les circuits et les véhicules disponibles dépendent de combien tu as progressé dans le mode de jeu CHAMPIONNAT.

Il fait toujours beau.

Dans le mode de jeu du CONTRE-LA-MONTRE, une „voiture fantôme“ à moitié transparente est sur le parcours en même temps que toi. La voiture fantôme est l'ombre de la voiture la plus rapide sur ce circuit. Si tu ne finis pas la course dans un temps qui force le respect, on ne te demandera pas si tu veux sauvegarder les données de ta voiture fantôme.

Tu peux charger les données de ce véhicule depuis l'écran LOAD GHOST CAR DATA et remettre les données de la voiture fantôme à zéro en utilisant la fonction RESET GHOST CAR. Essaie donc de battre le record de la voiture fantôme!

### Mode de jeu Entraînement

Tu peux choisir entre le mode de jeu individuel, ou celui à deux avec écran divisé.

Il n'y a pas de compteur de tours ni d'autres voitures en compétition (sauf si tu joues au mode de jeu à deux). Tu peux conduire pendant un temps illimité pour t'habituer aux circuits et à ton bolide. Tu peux choisir le circuit, la voiture et les conditions météo. Les circuits et les véhicules disponibles dépendent de combien tu as progressé dans le mode de jeu CHAMPIONNAT. Le meilleur temps est enregistré. Voilà où tu en baves et où tu gagneras en expérience derrière le volant!



## MAGASIN DE PEINTURE



Adapte la peinture et les dessins de ta voiture en fonction de tes goûts personnels. D'abord, tu devras sélectionner le véhicule. Les circuits et les véhicules disponibles dépendent de combien tu as progressé dans le mode de jeu Championnat.

Ensuite, ajoutes des coups de peinture délirants, des décalcomanies folles, des graphismes d'enfer et des messages écrits qui personnalisent ta voiture et sauvegarde-les sur la cartouche de sauvegarde. Tu pourras alors embarquer ta cartouche chez tes copains pour courir aussi là-bas, avec ta voiture que tu as conçue toi-même!

### Sélection de la surface de carrosserie

Utilise la croix de commande pour bouger la flèche du curseur sur la partie de la carrosserie que tu veux peindre et appuie sur le bouton A pour la sélectionner. Le modèle en temps réel de la voiture va tourner pour montrer la partie de la carrosserie, et la surface de travail va afficher le schéma de peinture de la partie activée de la carrosserie.

#### Modèle en temps réel de la voiture

Affiche en temps réel les modifications que tu effectues avec les peintures et les graphiques de ta voiture. Utilise-le pour contrôler ton travail d'artiste.

#### Surface de travail

Affiche la surface de travail de la partie active de la carrosserie. C'est l'endroit où tu changes maintenant la peinture et les graphismes.

#### Taille du pinceau

Choisis l'épaisseur du pinceau pour les lignes et les différentes figures.

#### Palette de couleurs

Affiche les couleurs à ta disposition dans ta „boîte à couleurs“ utilisées pour colorier ta voiture. Utilise le bâton de commande pour bouger la flèche-curseur sur le carreau de couleur que tu veux utiliser, et appuie sur le bouton A pour la sélectionner. La couleur ainsi choisie est maintenant active, et toutes les fonctions vont utiliser cette couleur jusqu'à ce que tu en sélectionnes une autre.

Le Magasin de peinture de TOP GEAR RALLY te permet aussi de changer les couleurs dans ta boîte à couleurs. Bouge le curseur sur un carreau de couleur de la palette et appuie rapidement deux fois dessus.



Un écran qui permet de modifier la couleur de façon interactive apparaît. Il utilise la composition RGB („Red Green Blue“, c'est à dire rouge vert bleu) pour effectuer les ajustements des carreaux de couleur sélectionnés. Appuie sur le bâton de commande vers la droite ou vers la gauche pour choisir une barre de couleur (rouge, verte ou bleue). Ajuste maintenant les barres de couleur pour créer tes propres couleurs. Vérifie si la couleur est bien la bonne dans la boîte à couleur en temps réel à gauche de l'interface d'ajustement de couleur. Une fois que tu as créé la couleur désirée, appuie sur le bouton A pour retourner à la palette de couleur du Magasin.

ISI tu modifies l'un des deux premiers carreaux de la palette de couleurs (c. à d. les couleurs d'origine de la carrosserie), l'autre carreau de couleur de la voiture va automatiquement s'adapter. Pour rapidement choisir une couleur de la palette existante, bouge le curseur sur la couleur choisie sur la surface de travail et appuie sur le bouton B.

## Menu des outils du Magasin à couleur

Utilise le bâton de commande pour bouger la flèche du curseur vers la fonction outil désiré et appuie sur le bouton A pour l'activer. Certains outils ont des options supplémentaires disponibles. Effectue un „double-click“ du bouton A, ce qui ouvre un écran de sélection d'options ou de styles. C'est une bonne idée de présélectionner la taille et la forme du pinceau que tu voudras ainsi que la couleur avant d'utiliser les outils. Voici à la suite des descriptions de ces fonctions:

### Paint

Lorsque cet outil est sélectionné, tu peux peindre librement sur la surface de travail. Un „double-click“ avec le bouton A ouvre l'option de choix de pinceaux, où tu peux choisir soit un pinceau rond, soit un pinceau carré.

### Fill

Cet outil sert de pot de peinture pour changer entièrement la couleur qui recouvre une partie de la surface de travail. Bouge le curseur de pot de peinture sur la surface colorée à modifier et appuie sur le bouton A.

### Line

Cet outil crée des lignes droites d'épaisseurs différentes sur la surface de travail. Avance le curseur vers le point de départ, où tu souhaites que ta ligne commence, et appuie une fois sur le bouton A. Avec le bâton de commande, bouge le curseur vers le point où tu désires que la ligne se termine, et réappuie sur le bouton A.



## Text

Cet outil crée des messages composés de lettres, de chiffres et de symboles sur ta voiture. Sélectionne cette option et avance le curseur sur la surface de travail. Appuie sur le bouton A pour qu'apparaisse un écran de sélection de texte. Bouge le curseur vers le symbole de texte désiré, et appuie sur le bouton A pour choisir ce texte.

Le message écrit est marqué dans la boîte en bas à gauche de l'écran du Magasin de peinture. Tu peux effacer un caractère écrit en choisissant le symbole BS (pour „Backspace“). Tu peux aussi marquer un espace en choisissant le symbole SP. Finis ton entrée de texte en utilisant le symbole END.

Maintenant, tu peux bouger le message écrit à l'endroit voulu sur la surface de travail avec le bâton de commande. Une fois qu'il est à la bonne position, appuie sur le bouton A pour le „peindre“ sur la surface de travail.

Avec un „double-click“ du bouton A sur le symbole TEXT, tu ouvres l'écran de sélection d'options, où tu peux choisir entre un texte normal et un texte avec une ombre. Si tu choisis le texte avec ombre, l'option de sélection de la couleur de l'ombre s'ouvre aussi. Tu peux alors choisir la couleur de l'ombre avec le bâton de commande et en appuyant le bouton A.



## Rect

Cette option crée des rectangles sur ta surface de travail. Avance le curseur vers le point de départ, où tu souhaites que ton rectangle commence, et appuie une fois sur le bouton A. Avec le bâton de commande, bouge le curseur vers le point où tu désires que le rectangle se termine, et réappuie sur le bouton A. Avec un „double-click“ du bouton A sur le symbole de RECT, tu peux choisir l'écran de sélection de style de rectangle, où tu peux choisir parmi quatre types de rectangles différents.

## Oval

Cette option crée des ovales (ou des cercles) sur ta surface de travail. Avance le curseur vers le centre que tu désires pour ton ovale, et appuie une fois sur le bouton A. Avec le bâton de commande, bouge le curseur pour déterminer la taille de ton ovale et réappuie sur le bouton A pour le créer. Pour faire des ovales qui ont leur centre hors de la surface de travail (avec le point de centre hors de la surface de travail), maintiens le bouton A appuyé et bouge le curseur avec le bâton de commande. Si tu veux avoir une partie d'un ovale (et si le point final du curseur est à l'intérieur de la surface de travail), relâche le bouton A et réappuie-dessus après. Avec un „double-click“ du bouton A sur le symbole Oval, tu peux ouvrir l'écran de sélection de style de rectangle, où tu peux choisir entre des ovales ou des cercles remplis, ou seulement leurs contours.



## Mirror

Cette option permet de transformer l'ensemble du dessin de la surface de travail. Ceci est bien utile pour faire une réplique d'une peinture sur le côté opposé de la voiture, ou pour basculer des messages écrits, afin de les rendre lisibles. La fonction Mirror place automatiquement l'ensemble de la peinture sur la porte ou le pare-choce opposés. La fonction Flip H bascule l'image horizontalement et la fonction Flip V verticalement. Si tu utilises la fonction Mirror avec du texte, n'oublie pas de faire un Flip H pour pouvoir lire ton message.

## Clear

Cette option permet d'effacer tous les dessins d'une couleur choisie ou bien de la couleur d'origine des parties de carrosserie, ou de l'ensemble de la voiture. Utilise le bâton de commande pour sélectionner la fonction voulue, et appuie sur le bouton A pour l'activer.

## Charger/sauvegarder

Charge et sauvegarde des données de jeu importantes sur une cartouche de sauvegarde pour jouer plus tard. Utilise le bâton de commande pour souligner le type de données que tu désires sauvegarder ou charger, et appuie sur le bouton A pour exécuter l'échange de données.

## CHARGER/SAUVEGARDER

Charge et sauvegarde des données de jeu importantes sur une cartouche de sauvegarde pour jouer plus tard. Utilise le bâton de commande pour souligner le type de données que tu désires sauvegarder ou charger, et appuie sur le bouton A pour exécuter l'échange de données.

### Charger les données de saison

Continue ton mode de jeu CHAMPIONNAT avec tes options préférées. Sélectionne LOAD SEASON DATA et appuie sur le bouton A pour charger les données du mode CHAMPIONNAT. Si tu allumes ton Nintendo 64 et que ta cartouche de sauvegarde contenant des données de CHAMPIONNAT mémorisées auparavant est introduite dans le Contrôleur, les données sont automatiquement chargées.

### Enregistrer données de saison

Sauvegarde maintenant ta position en mode championnat. Une fois que tu as terminé une course ou une saison, tu peux enregistrer l'état du jeu pour pouvoir retourner plus tard à ce jeu et le reprendre où tu l'as dernièrement quitté. Sélectionnes cette option et appuie sur le bouton A pour sauvegarder tes données de saison de championnat.

### Charger les données fantômes

Charge le tour le plus rapide jamais sauvegardé en mode de jeu contre-la-montre, pour que tu puisses courir directement contre ton meilleur temps (représenté par une voiture fantôme). Sélectionnes cette option et appuie sur le bouton A pour charger les données de la voiture fantôme en mode TIME ATTACK. Une fois que le chargement est effectué, le jeu retourne automatiquement au contre-la-montre.

### Enregistrer les données fantômes

Sauvegarde les données de voiture fantôme en mode de jeu du contre-la-montre. Une fois que tu as terminé une course en contre-la-montre, tu peux enregistrer la course pour pouvoir courir plus tard contre ton meilleur temps quand tu le désires.

### Charger et sauvegarder les options

Charge ou sauvegarde des réglages auparavant sauvegardés sur une cartouche de sauvegarde.



## OPTION

### Mode Options

Dans le mode des options, tu peux choisir tes options de jeu.

**BGM:** Tu peux ajuster l'intensité de la musique de fond (BGM pour "Background Music") en appuyant le bâton de commande vers le haut ou vers le bas.

**SFX:** Tu peux ajuster l'intensité des effets sonores (SFX) en appuyant le bâton de commande vers le haut ou vers le bas.



### UNITÉS

Tu peux choisir entre un compteur de vitesse affichant des MPH (Miles par heure) ou alors un compteur indiquant des Km/h (Kilomètres par heure) avec le bouton A.

## CONFIGURATION DE LA MANETTE



Tu peux choisir parmi cinq configurations de la manette. Utilise le bâton de commande pour passer de l'une des configurations à l'autre et choisis la configuration voulue avec le bouton A. Pour le mode de jeu à deux, vous devez configurer vos manettes à tour de rôle.

Pour avoir des exemples détaillés de chaque configuration de manette disponible, voir les options de commande pages 4-5

Configuration de la manette avec pilotage analogique, accélérateur, freins et marche arrière par bâton de commande. Ceci est la configuration de manette pour l'utilisation avec des accessoires pour le volant.



## OPTIONS PAUSE



Appuie pendant le jeu sur le bouton START pour que s'affiche l'écran ci-contre. Voilà les options disponibles:

### Continue

Choisis cette option pour retourner au jeu, avec ou sans changement.

### Nouveau départ

Les choses ne se passent pas comme il faut? Besoin d'un autre essai? Sélectionne cette option pour recommencer la course depuis le départ.

### BGM Volume

Ajuste l'intensité de la musique de fond.

### SFX Volume

Ajuste l'intensité des effets sonores.

### Sortie

Retourne au menu principal.

## PERSPECTIVES DES CAMÉRAS



Pendant le jeu, tu peux changer l'angle des caméras du jeu avec les boutons C. Dans n'importe laquelle des configurations, les boutons C dirigent les prises de vue des caméras du jeu. Chaque caméra produit sous un angle différent des images de la course sur l'écran et a donc ses propres avantages et désavantages. Choisis la caméra qui correspond le mieux à tes préférences.

Le bouton supérieur de la caméra revient à la vue du capot de ta voiture. C'est la caméra présélectionnée à défaut d'un autre choix.

Le bouton du bas de la caméra sélectionne la perspective d'une autre personne (devant et derrière la voiture).



Le bouton gauche de la caméra déclenche la perspective du conducteur (dans la voiture et avec le rétroviseur et le capot).

## SÉLECTION DU PARCOURS



Dans les modes de jeu ARCADE, TIME ATTACK et PRACTICE, tu peux choisir le circuit désiré parmi les choix disponibles (en fonction de tes prouesses dans le mode de jeu Championnat).

Utilise le bâton de commande pour visionner la liste des circuits disponibles. Appuie sur le bouton A pour sélectionner le parcours que tu veux et passe au prochain écran.

## SÉLECTION DE LA VOITURE



Utilise le bâton de commande pour visionner la liste des voitures disponibles. Appuie sur le bouton A pour sélectionner la voiture que tu veux et passe au prochain écran de mise au point.

Au début, tu as le choix entre deux véhicules de classe débutants. Ces voitures sont des voitures rallye à réglage moyen spécialement conçues pour leur puissance facilement contrôlable et leur pilotage qui pardonne des petites erreurs de conduite.

En fonction de tes progrès au cours de chaque saison, des bolides plus performants et impitoyables seront mis à ta disposition.

## REGLAGE DE LA VOITURE

### Maniement

Utilise d'abord le maniement normal #1 pour t'habituer à la précision du pilotage analogique. En fonction de tes prouesses pendant la saison (et tes aptitudes de conducteur), essaie d'autres mises au point du maniement.

### Transmission

Choisis la boîte de vitesse que tu préfères, soit automatique, soit manuelle. La boîte manuelle normale sera sans doute un peu dure, si tu es en train de commencer. Tu voudras peut-être conduire une automatique jusqu'à ce que tu te sentes un peu plus à l'aise au volant des bolides.

### Pneus (Tires)

Commence donc avec des pneus bien adhérents („grippy“) (qui sont d'ailleurs sélectionnés d'office au début) et expérimente d'autres possibilités quand tes performances s'améliorent, tout en tenant compte des conditions de course.

### Suspension

Utilise la suspension NORMALE présélectionnée pour commencer. Découvre d'autres possibilités quand tes performances s'améliorent, tout en tenant compte des conditions de course.

### Dessins (Decals)

Tu peux choisir les dessins d'origine et les couleurs présélectionnées dans TOP GEAR RALLY, ou bien charger un graphique enregistré auparavant depuis la cartouche de sauvegarde avec DECALS: LOAD.

14



## CONSEILS ET TUYAUX

Maintenant que tu as configuré le jeu et ton bolide, tu es prêt pour la course. Avant le départ, voici quelques conseils pour t'aider sur le chemin de la victoire:

Les véhicules hyper-sophistiqués de TOP GEAR RALLY font vivre une expérience de course tout à fait réaliste. Ce sont les mêmes techniques que dans les vraies courses automobiles qui sont introduites dans cette réalité virtuelle.

Utilise le mode des entraînements (PRACTICE) pour trouver la meilleure trajectoire à suivre dans les virages.

Le mode Entraînement te permet aussi de chercher des raccourcis cachés ou des trajets différents dans chacun des parcours, afin d'améliorer tes chronos et tes résultats de course.

Un freinage ou une accélération brusque influencent le transfert de poids de ton véhicule, ce qui affecte aussi le pilotage. Utilise les freins pour bien prendre les virages et les routes qui descendent à pic.

Essaie les dérapages dynamiques pour prendre des virages serrés. Un virage au frein à main est déclenché en appuyant sur les boutons A et B en même temps (dans la configuration de manette du TYPE A), en tournant à fond dans un virage. Cette technique de conduite te ralentit sensiblement, mais elle est bien utile quand les dérapages ordinaires ne permettent plus de prendre un virage trop serré.

Rappelle-toi qu'en fin de chaque saison effectuée, tu es récompensé avec des voitures plus performantes. En progressant d'une saison à l'autre, les voitures disponibles deviennent plus rapides et plus difficiles à piloter. Il n'y a que les vrais pros qui puissent dompter ces monstres...

Des caractéristiques spéciales de jeu sont mises à ta disposition au fur et à mesure que tu progresses dans TOP GEAR RALLY...