

NUS-P-NRSP-NFAH

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING



PUBLISHED BY



NINTENDO⁶⁴



ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRÉCAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE CE JEU AYANT D'UTILISER LA CONSOLE NINTENDO OU LES CARTOUCHES.



Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

Nous vous remercions d'avoir acheté la cartouche de jeu STAR WARS™ : ROGUE SQUADRON™ pour votre NintendoSM System.

Veillez lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu ! Gardez ensuite le manuel pour vous y référer plus tard.

▲ ATTENTION!

LA NINTENDOSM PERMET DE VOIR DES IMAGES ET DES SIMULATIONS 3D D'UN RÉALISME SAISSISSANT. CERTAINES PERSONNES PEUVENT ÊTRE AFFECTÉES DE VERTIGES, NAUSEES OU AUTRES MALAISES DU MÊME TYPE. SI VOTRE ENFANT PRÉSENTE CES SYMPTÔMES, DEMANDEZ-LUI D'ARRÊTER DE JOUER PENDANT QUELQUES INSTANTS ET DE REPRENDRE LA PARTIE PLUS TÂRD.

LA MANETTE DE JEU NINTENDO 64

La manette multidirectionnelle de la manette Nintendo⁶⁴ est dotée d'un système unique de capteurs analogiques qui répondent à vos commandes instantanément et avec précision, principalement lors de brusques changements de direction. Un contrôle aussi précis est impossible avec une manette conventionnelle.



Lorsque vous allumez la console (interrupteur sur ON), laissez la manette multidirectionnelle en position verticale.

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

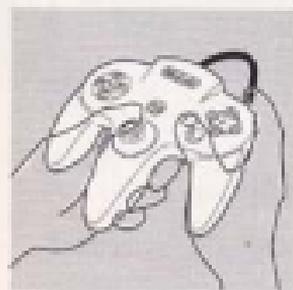


Pour redéfinir la position de référence du stick multidirectionnel une fois la partie commencée, faites-le remonter jusqu'à sa position centrale (comme dans la figure ci-contre), puis appuyez sur START tout en maintenant enfoncés les boutons L et R.

La manette multidirectionnelle est un instrument de précision. Assurez-vous de ne le mettre en contact avec aucun liquide ou corps étranger.

En cas de problème, contactez le service clientèle de Nintendo au 08-36-68-77-55 ou votre réparateur Nintendo agréé le plus proche.

Pour jouer à ce jeu, nous vous recommandons de positionner vos mains comme sur la figure ci-dessous.



En tenant ainsi votre manette, vous déplacez le stick multidirectionnel avec le pouce gauche et, avec le pouce droit, vous activez les boutons A, B, C.

Recherchez la position idéale pour votre index gauche, en évitant toutefois de le placer à l'endroit où vous pourriez accidentellement appuyer sur le bouton Z, situé au dos de la manette.

Pour jouer à ce jeu connectez la manette dans la prise n°1, située à l'avant de la console.

Si vous changez la connexion pendant une partie, vous pourrez appuyer sur RESET ou éteindre la console (interrupteur sur OFF) pour rendre effective la nouvelle connexion.

Ce jeu est conçu pour un joueur, une seule manette est donc nécessaire.



TABLE DES MATIERES

Présentation	5
Reglages de la manette	6
Préparation	8
Commandes de pilotage	12
Vaisseaux	16
Armement des vaisseaux	17
Armement de la rébellion	18
Vaisseaux et défenses de l'empire	19
Scores	21
Missions	22
Personnages	28
Conseils de pilotage	31



PRESENTATION

Quelle période d'allégresse pour la galaxie!

Luke Skywalker, avec l'aide de Wedge Antilles, a fait exploser l'Etoile Noire. Mais les réjouissances sont de courte durée... L'Empire rassemble ses forces pour lancer un assaut de grande envergure contre les forces rebelles.

Pour défendre l'Alliance face à l'offensive impériale, Luke Skywalker et Wedge Antilles ont formé le Rogue Squadron, un groupe constitué des douze pilotes vétérans les plus doués parmi les rebelles. Rompu à tous les combats, le Rogue Squadron se voit attribuer les missions les plus difficiles et les plus dangereuses.

Vous menez le combat en incarnant Luke Skywalker, le chef de cette unité d'élite. Les missions se déroulent dans l'intervalle entre *Star Wars : Un nouvel espoir* et *L'Empire contre-attaque*. Votre officier supérieur, le Général Rieekan, vous exposera les objectifs de vos missions et vous conseillera des tactiques pour vaincre les impériaux. Wedge Antilles et les autres membres du Rogue Squadron seront vos équipiers pendant les opérations qui iront, entre autres, du sauvetage à la reconnaissance en passant par des attaques tactiques.

Vous affronterez l'Empire en combat rapproché et dans des attaques air-sol au-dessus de mondes issus de l'univers *Star Wars*. En vous améliorant, vous piloterez des vaisseaux plus perfectionnés, utiliserez des armes plus puissantes et accomplirez des missions de plus en plus complexes. Dans cette bataille entre les forces de la liberté et les forces des ténèbres, votre adresse et votre audace feront la différence!

REGLAGES DE LA MANETTE

REGLAGES DE LUKE

Bouton L

Changement de vue

Pour accéder à cinq vues différentes.

Start

Pour mettre la partie en pause à tout moment.

Bouton B

Tir des canons

Pour faire tirer les canons. Maintenez enfoncé pour tirer en continu.

Bouton R

Tonneaux / Aérofrein droit du Speeder

Pour faire exécuter des tonneaux au X-Wing, au Y-Wing et contrôler l'aérofrein droit du Speeder. Il n'est pas utilisé sur le V-Wing. Appuyez sur le Bouton Tonneaux tout en actionnant le stick multidirectionnel pour faire tourner le vaisseau sur son axe, puis poursuivez le mouvement jusqu'à voler la tête en bas. Relâchez pour voler en position normale.

Boutons C

C▲ Tour d'horizon

Utilisez le stick multidirectionnel pour regarder dans toutes les directions.

C▼ Mode de tir

Pour grouper les canons et tirer en salve. Appuyez pour accéder aux différents réglages de chaque vaisseau.

C◀ Tir de l'arme secondaire

Pour faire feu avec l'arme secondaire embarquée sur chaque vaisseau, des missiles, par exemple.

C▶ Spécial

Pour activer les capacités spéciales du vaisseau (pas disponible sur tous les vaisseaux).

Manette multidirectionnelle

Raccourcis caméra

Haut Vue du cockpit

Droite Vue extérieure rapprochée

Bas Vue normale

Gauche Caméra larguée: actionne le largage de la caméra pour avoir une vue fixe en l'air.

Bouton A

Poussée

Pour faire accélérer le vaisseau. Tapotez le bouton pour obtenir de courtes accélérations. Maintenez le bouton enfoncé pour obtenir une accélération continue.

Bouton Z (en dessous)

Aérofreins / Aérofrein gauche du Speeder

Tapotez le bouton pour ralentir. Maintenez le bouton enfoncé pour atteindre la vitesse minimale.

Stick multidirectionnel

Mouvements du vaisseau

Pour contrôler la direction du vaisseau.



REGLAGES DE WEDGE

Bouton L
Mode de tir

Manette multi-directionnelle

Raccourcis caméra

Haut Vue du cockpit
Droite Vue extérieure rapprochée
Bas Vue normale
Gauche Caméra larguée

Bouton Z (en dessous)
Aérofreins / Aérofrein gauche du Speeder

Stick multidirectionnel
Mouvements du vaisseau

Start
Pause

Bouton R
Tonneaux/Aérofrein droit du Speeder

Boutons C
C▲ Changement de vue
C▼ Tour d'horizon
C◀ Tir de l'arme secondaire
C▶ Spécial

Bouton A
Poussée

Bouton B
Tir des canons

REGLAGES DE JANSON

Bouton L
Mode de tir

Manette multi-directionnelle

Raccourcis caméra

Haut Vue du cockpit
Droite Vue extérieure rapprochée
Bas Vue normale
Gauche Caméra larguée

Bouton Z (en dessous)
Aérofreins

Stick multidirectionnel
Mouvements du vaisseau

Start
Pause

Bouton R
Tonneaux

Boutons C
C▲ Changement de vue
C▼ Tour d'horizon
C◀ Tir de l'arme secondaire
C▶ Spécial

Bouton A
Poussée

Bouton B
Tir des canons

REGLAGES DE HOBBIE

Bouton L

Changement
de vue

**Manette multi-
directionnelle**

Raccourcis
caméra

Haut Vue du cockpit

Droite Vue extérieure
rapprochée

Bas Vue normale

Gauche Caméra larguée

Bouton Z (en dessous)

Tir des canons

**Stick
multidirectionnel**

Mouvements du vaisseau

Start

Pause

Bouton R

Tonneaux

Boutons C

C▲ Tour d'horizon

C▼ Tir de l'arme
secondaire

C◀ Mode de tir

C▶ Spécial

Bouton A

Aérofrein

Bouton B

Poussée





PREPARATIFS

Avant de voler avec le Rogue Squadron, assurez-vous que votre console Nintendo[®] soit mise hors tension. Insérez la cartouche (et le Nintendo[®] Expansion Pak si disponible) dans la console. Si vous êtes en possession d'un Kit de Vibration, insérez-le dans la manette. Mettez la console sous tension. Apparaîtra l'Écran Titre, où sont inscrits DEMARRER et OPTIONS.

Utilisez votre Stick Multidirectionnel pour mettre DEMARRER en sur brillance, alors pressez le bouton A. Vous arrivez à l'Écran de Sélection des Fichiers.



Sélectionner ou créer un fichier

À l'Écran de Sélection des Fichiers, vous verrez 3 fichiers pouvant contenir les parties sauvegardées. Si une partie précédente est sauvegardée dans un des fichiers, une image du plus haut niveau complété, et le nombre de médailles gagnées apparaîtra. Si le fichier est vide, appuyez sur START ou le bouton A et des lettres apparaîtront. Déplacez le Stick Multidirectionnel à gauche ou à droite pour choisir les différentes lettres qui composeront le nom de votre partie. Appuyez sur le bouton A pour entrer les lettres, utilisez le bouton B pour les effacer. Un message apparaîtra, vous demandant de confirmer la création de cette nouvelle partie. Déplacez le Stick Multidirectionnel à gauche ou à droite pour choisir OUI ou NON. Pour lancer la partie, déplacez le Stick Multidirectionnel à gauche ou à droite pour déplacer la photo du fichier avec lequel vous désirez jouer dans la partie haute de l'écran.

Quand votre choix est mis en sur brillance, sélectionnez le en appuyant sur START ou le bouton A.



Effacer une partie sauvegardée

Pour effacer une partie sauvegardée, à l'écran du choix du jeu, déplacez le Stick Multidirectionnel à gauche ou à droite pour déplacer le fichier que vous voulez effacer dans la partie supérieure de l'écran. Déplacez le Stick Multidirectionnel vers le haut ou le bas jusqu'à ce que EFFACER PARTIE soit en sur brillance. Appuyez sur START ou le bouton A pour effacer la partie.

Ecran du choix du niveau

Vous choisissez un niveau de mission. La première mission est Ambush at Mos Esley. Vous devez la réussir avant de passer à un niveau supérieur. Appuyez sur l'un des Boutons C pour obtenir un descriptif de cette mission. Pour sélectionner une mission, appuyez sur START.

Quand vous avez réussi une mission, vous accédez automatiquement au niveau supérieur. Toutefois, vous pouvez revenir en arrière pour voler à nouveau dans des niveaux précédents afin d'obtenir une plus haute distinction. Et, si vous "déverrouillez" un vaisseau pour entreprendre un niveau avancé, vous pouvez vous en servir dans des niveaux précédents. Pour parcourir les missions que vous avez déjà accomplies, actionnez le stick multidirectionnel vers la droite ou la gauche.



Ecran vaisseaux disponibles

Dans cet écran, vous visualisez les contours de différents vaisseaux. Le vaisseau par défaut se trouve au centre. Ces appareils sont colorés en vert si vous pouvez vous en servir pour la mission choisie et en rouge si cela est impossible. Pour passer à l'écran suivant, qui vous permet de choisir votre chasseur, appuyez sur START ou sur le Bouton A. Une fois que vous avez terminé un chapitre dans Rogue Squadron, vous voyez qu'un nouvel appareil a été déverrouillé à l'écran vaisseaux disponibles et que vous pouvez vous en servir pour rejouer des missions déjà accomplies.



Choix du vaisseau

Dans l'écran choix du vaisseau, vous vous trouvez face au vaisseau par défaut que vous pouvez piloter pour la mission choisie. Actionnez le stick multidirectionnel vers la gauche ou la droite pour passer au chasseur suivant. Appuyez sur l'un des Boutons C pour entendre le Général Rieekan vous décrire l'appareil. Pour sélectionner un vaisseau, appuyez sur START ou sur le Bouton A. Si l'appareil peut servir pour la mission que vous avez choisie, vous êtes immédiatement en vol dans l'espace. Si le vaisseau n'est pas disponible, vous entendez un déclic et devez en choisir un autre. Vous devez réussir le niveau avec l'appareil par défaut pour progresser.





Options de jeu

A l'écran titre, vous pouvez choisir entre **START** pour lancer une nouvelle mission et **OPTIONS** qui vous permet de configurer le jeu et vous donne d'autres informations. Sélectionner **OPTIONS** vous donnera accès aux choix suivants :

Biographies

Lisez et écoutez les biographies de certains membres du Rogue Squadron. Une nouvelle biographie est disponible en cours de partie. Pour passer à la description du personnage suivant, actionnez le stick multidirectionnel vers la gauche ou la droite jusqu'à ce qu'une flèche ou **RETOUR** soit en surbrillance, puis appuyez sur **Start** ou sur le **Bouton A**.



Écran d'Options Principal

Elite Rogues

Présentation des plus haut gradés et de leurs médailles.

Passcodes

Si vous obtenez un mot de passe, inscrivez-le ici. Actionnez le stick multidirectionnel vers la gauche ou la droite pour choisir les lettres. Appuyez sur le **Bouton A** pour confirmer. Appuyez sur le **Bouton B** pour effacer. Quand le code est inscrit, actionnez le stick multidirectionnel vers le bas pour sélectionner **ENTRER CODE** et appuyez sur **START**. Un sifflement aigu confirme que le code inscrit est exact. Vous pouvez également entrer des codes additionnels.

Réglages Partie

Vous pouvez accéder aux sous-menus suivants :

Anti-roulis et Correction Tangage Ces deux options modifient le tangage et le roulis de votre appareil. **Correction Tangage** contrôle le tangage, c'est-à-dire la direction vers laquelle pointe le nez de votre vaisseau, vers le haut ou le bas. **Anti-roulis** détermine le roulis du vaisseau, c'est-à-dire le mouvement dans l'axe de vol. Laissez ces réglages par défaut si vous voulez que votre appareil se rétablisse automatiquement en cas de perte de contrôle. Rétablissez votre vaisseau en relâchant le stick multidirectionnel. Les pilotes chevronnés peuvent désactiver l'une de ces options ou les deux.



Écran Réglages Partie

Camera Libre Cette option vous permet de modifier l'orientation des caméras entre votre appareil et le sol. Activée, le mouvement de caméra suivra votre vaisseau. Désactivée, le mouvement de caméra restera à la même hauteur par rapport au sol.

Viseur Vous pouvez activer et désactiver la croix de visée.

Résolution Si vous possédez un **N° Expansion Pak™**, cette option vous place par défaut en haute résolution. Sinon, cette option n'apparaît pas.

Rétablir Réglages par Défaut Vous annulez tout réglage personnel et rétablissez les réglages par défaut.

Langage Vous pouvez choisir la présentation des textes et des menus en anglais, en allemand ou en français.

Retour Vous revenez au menu OPTIONS.

Réglages Son

Utilisez le stick multidirectionnel pour ajuster les réglages. Appuyez sur le Bouton A pour confirmer, sur le Bouton B pour annuler. Les options disponibles sont:

Volume Musique Pour régler le volume de la musique de fond.

Volume Effets Spéciaux Pour régler le volume des bruitages tels que les explosions.

Volume des Voix Pour régler le volume des voix.

Sous-Titres Pour activer et désactiver les sous-titres.

Son Stéréophonique Pour choisir entre stéréo ou mono.

Rétablir Réglages par Défaut Pour annuler les réglages personnels.

Retour Pour revenir à l'écran des options.

Configurations de la Manette

Il existe quatre configurations de la manette. Celle de Luke est le réglage par défaut. Choisissez celle qui convient le mieux à votre style de pilotage. Pour sélectionner une configuration, actionnez le stick multidirectionnel vers la gauche ou la droite, puis appuyez sur START ou sur le Bouton A. Appuyez sur le Bouton B pour revenir à l'écran précédent.

COMMANDES DE PILOTAGE

Pour voler

Actionnez le stick multidirectionnel vers la gauche ou la droite pour diriger votre appareil. N'oubliez pas que des vaisseaux différents se comportent différemment. Pour faire un looping avec le X-Wing, le Y-Wing ou le A-Wing, actionnez le stick multidirectionnel vers le bas (ou vers le haut pour faire un looping inversé, mais seulement à haute altitude). L'airspeeder et le V-Wing évoluant à basse altitude, ils ne peuvent pas faire de looping, ni de tonneaux.

Pour voler plus vite, maintenez enfoncé le Bouton Poussée. Vous pouvez également tapoter ce bouton pour augmenter votre vitesse petit à petit. Pour ralentir, appuyez sur le Bouton Aérofreins. Apprenez à maîtriser la poussée et les aérofreins car chaque appareil réagit différemment.



Vues caméra

Le Bouton Changement de Vue vous permet de changer la position de la caméra. Appuyez plusieurs fois dessus pour parcourir les différentes vues.

Vue cockpit

Cette vue vous montre l'intérieur du cockpit de votre appareil. Pour regarder autour de vous, actionnez le stick multidirectionnel tout en maintenant enfoncé le Bouton Tour d'horizon.

Vue rapprochée

Vous obtenez une vue rapprochée de l'arrière de votre vaisseau qui suit les mouvements de l'appareil.

Vue standard

La position de la caméra par défaut suit votre appareil à une distance moyenne.

Vue éloignée

Il s'agit d'une vue plus lointaine de l'arrière de votre appareil.

Caméra de poursuite

Vous obtenez une vue de l'arrière de votre appareil dans une vue éloignée qui reste parallèle au sol.

Raccourcis caméra

La manette multidirectionnelle sert de raccourci pour de nombreuses vues. Appuyez vers le haut pour obtenir le cockpit, vers la droite pour la vue rapprochée, vers le bas pour la vue normale et vers la gauche pour la caméra larguée.

Caméra larguée

Dans cette vue, la caméra est larguée de l'appareil et reste au même endroit. Votre vaisseau s'éloigne de la caméra, mais vous pouvez toujours le contrôler. Si vous vous éloignez trop, la caméra vous rejoint automatiquement.

Indicateur de dégâts

Dans le coin supérieur de votre écran (ou de votre cockpit en vue cockpit), vous trouverez un petit schéma de votre appareil. Tant qu'il est en parfait état, cet icône est vert. Quand votre appareil subit des dégâts, cet indicateur passe du vert au jaune, puis à l'orange et, enfin, au rouge pâle clignotant. Quand il devient rouge, la destruction de votre appareil est imminente.



Indicateur de Dommages en Haut à Gauche de l'Ecran

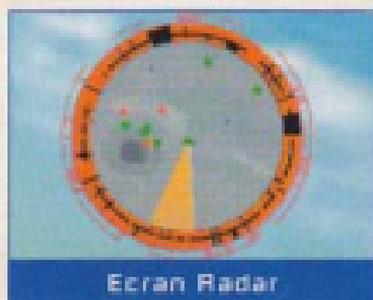
Le chiffre sur l'indicateur de dégâts vous annonce le nombre de vaisseaux restants.

Dans un X-Wing ou un Y-Wing, vous disposez d'un droïde de type R2 qui répare certains dégâts de votre appareil. Mais, si l'indicateur est dans le rouge, votre R2 ne peut pas vous aider car il est hors service.

Ecran Radar

L'indicateur rond, situé dans le coin supérieur droit, vous permet de repérer les cibles impériales et les forces rebelles. En vue cockpit, le radar balaie le terrain que vous survolez. Votre appareil est représenté en son centre par un triangle vert. Les zones montagneuses sont sombres et les endroits plats sont plus clairs.

- POINTS VERTS: Forces rebelles.
- POINTS BLEUS: Éléments neutres.
- POINTS ROUGES: Armes et vaisseaux ennemis.



Ecran Radar

Repérage d'objectif

Au début de votre mission, un angle de couleur, en forme de part de tarte, apparaît sur votre écran radar. Cet angle vous indique la direction où se trouve l'objectif de votre mission. Placez votre appareil de manière à ce que cet angle se trouve dans la partie supérieure (ou à douze heures) et continuez de voler "plein nord". Quand vous vous rapprochez de votre destination, l'angle s'élargit; il disparaît quand vous serez arrivé. Si vous vous éloignez de votre objectif, l'angle réapparaît.

Fonctions spéciales de l'appareil

Le Bouton Spécial de votre manette active les fonctions spécifiques de nombreux appareils du Rogue Squadron. Sur le X-Wing, ce bouton ouvre et ferme les S-foils. Une fois fermées, les S-foils vous permettent de voler plus vite, mais elles doivent être ouvertes pour pouvoir tirer. Sur le V-Wing, ce bouton vous offre de la poussée supplémentaire en activant ses "scram jets". Et, sur le Y-Wing, ce bouton gère le tir des canons à ions. Maintenez-le enfoncé pour obtenir la puissance ionique maximale.

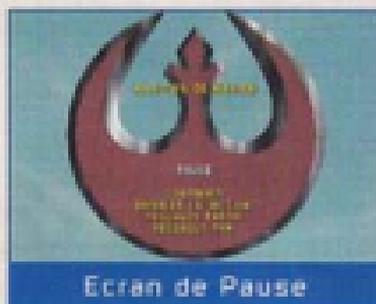
Canon à ions

Cette arme spécifique au Y-Wing tire des rayons bleus d'énergie ionisée qui mettent en surtension et font fondre les circuits des armes, des boucliers et des moteurs. Ceux-ci sont donc hors service. Cette arme peut également détruire de petites cibles. Un canon à ions met du temps à se recharger complètement et, si vous l'utilisez avant qu'il ne soit à pleine puissance, votre salve ionique sera moins efficace. Rechargez le canon à ions en maintenant enfoncé le Bouton Spécial.



Mettre sur pause et quitter votre partie

Vous pouvez mettre la partie en pause à tout moment en appuyant sur START. Cela active l'écran de pause qui comprend une liste des objectifs de mission que vous devez atteindre ainsi que les choix présentés ci-dessous. Actionnez le stick multidirectionnel vers le haut ou le bas et appuyez sur le Bouton A pour sélectionner. Appuyez sur START ou sur le Bouton B pour retourner à l'écran de pause. Appuyez à nouveau sur START pour continuer votre mission.



Continuer

Vous revenez à l'endroit où vous avez quitté la partie.

Annuler la Mission

Vous arrêtez votre partie en cours et vous revenez à l'Écran du choix du niveau. Si vous abandonnez la mission avant la fin, elle est annulée et vous disposez d'un vaisseau en moins quand vous la recommencez.

Réglages Partie

Cela active la liste de réglages déjà présents dans le menu Options. Vous trouverez également les options suivantes:

Indicateurs Pour gérer les indicateurs à l'écran (icône du radar, des dégâts et de l'arme secondaire). Désactivez-la pour effacer tous les indicateurs à l'écran.

Voir le Cockpit Désactivez-la si vous voulez "cacher" le cockpit.

Réglages Son

Vous pouvez régler le volume de la musique, des bruitages et des voix et choisir entre mono et stéréo. Vous pouvez aussi activer ou désactiver les sous-titres.

Et si je suis abattu(e) pendant une mission... ?

Vous commencez la partie avec trois appareils. Si votre vaisseau est détruit, il ne vous en reste plus que deux et vous reprenez la mission près de l'endroit où vous avez été abattu. Quand tous vos vaisseaux sont détruits, vous retournez à l'Écran du choix du niveau et vous devez recommencer la mission ou en choisir une autre.

VAISSEAUX

A l'écran Craft Selection, appuyez sur l'un des Boutons C pour obtenir des descriptions détaillées des appareils.

X-wing

Tirant son nom de ses singulières ailes superposées, appelées également S-foils, ce chasseur est l'une des armes les plus souples de l'Alliance Rebelle. En combat, les S-foils sont ouvertes pour lui offrir une grande maniabilité. Elles sont fermées en vol normal pour que le X-Wing se déplace plus vite et soit capable d'accomplir des figures comme des tonneaux. Le X-Wing est parfaitement armé avec des canons laser à haute densité au bout des ailes et des lanceurs de torpilles à protons dans la carlingue. Avec un habitacle en titane renforcé et des générateurs de boucliers haute puissance, le X-Wing peut subir bon nombre de tirs et continuer à voler.



A-wing

C'est le chasseur le plus rapide de l'Alliance Rebelle. L'A-Wing peut distancer la plupart des vaisseaux de l'Empire, ce qui en fait le choix idéal pour les attaques éclairs menées par le Rogue Squadron. Son armement efficace comprend des tandems de canons laser pivotants montés sur les ailes et des missiles offensifs. Mais, si l'A-Wing est redoutable en combat rapproché, il ne peut encaisser que très peu de dégâts et le design de son cockpit expose son pilote aux tirs ennemis.



Y-wing

Croisement d'un bombardier et d'un chasseur, l'Y-Wing constituait la pierre angulaire de la flotte rebelle jusqu'à l'arrivée du X-Wing. Il est plus gros, plus lent et moins maniable que le X-Wing et il rencontre des difficultés face aux vaisseaux impériaux plus agiles. Toutefois, il est extrêmement robuste et lourdement armé de canons laser, d'un canon à ions et de bombes qui le rendent indispensable pour les missions de bombardement et d'attaque d'objectifs au sol.



Airspeeder

C'est ainsi qu'est surnommé l'Incom T-47. Cet appareil s'est vaillamment défendu contre les forces impériales pendant la bataille de Hoth, permettant aux rebelles d'évacuer leur base. Un airspeeder est limité aux basses altitudes. Il est incapable d'accomplir des figures comme des tonneaux et n'a pas de bouclier. Il compense ces inconvénients en étant très rapide et de petite taille, ce qui en fait une cible difficile pour les armes de l'Empire. Cet appareil est armé de deux canons laser et d'un câble capable de faire s'écraser les AT-AT.





V-wing Airspeeder

A la fois léger et rapide, le V-Wing possède un avantage certain par rapport à l'airspeeder. Il est doté d'un scram jet, un accélérateur très puissant. Appuyez sur le Bouton Spécial pour mettre les gaz. Toutefois, utilisez le scram jet avec précaution pour ne pas mettre les moteurs en surchauffe. Quand les armes du V-Wing sont groupées, le Bouton Mode de tir vous permettra d'augmenter la cadence de tir. Les armes, elles aussi, surchauffent quand on les utilise trop souvent...



ARMEMENT DES VAISSEAUX

Tir des canons laser

Dans Rogue Squadron, les armes principales de tous les appareils sont des canons laser. En mission, tirez en appuyant sur le Bouton Tir des canons. Vous pouvez tapoter ce bouton pour obtenir plusieurs tirs ou le maintenir enfoncé pour tirer une salve continue.

Les vaisseaux dans Rogue Squadron ont deux canons laser sauf le X-Wing qui en a quatre. Avec ce chasseur, vous pouvez faire tirer vos canons séparément, deux par deux (deux tirs à chaque coup) ou les quatre ensemble (quatre tirs à la fois). Appuyez sur le Bouton Mode de tir pour accéder à ces différentes configurations. Les canons laser de l'airspeeder ne peuvent être groupés. Vous ne pouvez pas grouper des armes secondaires telles que des missiles.

Tir des armes secondaires

En plus des canons laser, chaque appareil possède différentes armes secondaires :

- X-WING Torpilles à protons
- Y-WING Bombes
- A-WING Missiles
- Y-WING Missiles à fragmentation
- AIRSPEDER Câble

Pour faire feu avec ces armes, appuyez sur le Bouton Tir secondaire.

Obtenir des armes supérieures

Tout au long du jeu, des épreuves secrètes vous permettent de découvrir de nouvelles technologies d'armement. Ces technologies améliorent l'efficacité des systèmes d'armement primaires ou secondaires. Dès qu'une nouvelle technologie est découverte, les armes primaires ou secondaires sont optimisées sur tous les appareils qui en disposent.

ARMEMENT DE LA REBELLION

Arme primaire

Canon laser

La dénomination de "canon laser" désigne l'arme la plus utilisée à travers la galaxie. Elle tire des rafales de lumière cohérente, une énergie très intense qui inflige des dégâts importants.

Armes secondaires

Chaque appareil dispose d'une arme secondaire. Un icône représentant l'arme et le nombre restant est situé dans le coin inférieur gauche de l'écran (sur le tableau de bord en mode cockpit).



Torpille à protons

Une torpille de ce type est armée d'une tête renfermant de l'énergie de fission de protons qui inflige des dégâts plus graves qu'un missile ordinaire. Il existe également une version à tête chercheuse capable de suivre une cible mobile.



Missile offensif

Quand ce projectile, qui se déplace au seuil de la vitesse de la lumière, fait mouche, il engendre des ondes de choc redoutables capables de percer le blindage le plus épais et de détruire sa cible. Ces armes air-air et air-sol sont particulièrement efficaces contre des cibles stationnaires. Une fois lancé, un missile offensif vole droit devant lui. Un seul missile peut être tiré. Ils ne sont pas aussi puissants que les torpilles à protons, mais il existe un modèle à tête chercheuse ainsi qu'une version améliorée.



Missile à fragmentation

Juste après le lancement, chacun de ces missiles se sépare en cinq ogives plus petites. Il en résulte un effet d'éventail qui augmente les chances de toucher une cible ou d'infliger des dégâts plus importants. Une version à tête chercheuse est disponible.



Bombes

Seul le Y-Wing est armé de ces engins destructeurs qui peuvent être largués sur des objectifs au sol. Elles ont un large rayon d'action et peuvent créer des dégâts sur une zone étendue. Les bombes peuvent endommager votre vaisseau si vous volez trop bas lors du largage. Une version améliorée est disponible.

Câble

Les airspeeders sont équipés d'un harpon qui lance un grappin en alliage haute densité relié à un câble rétractable en acier flexible.



VAISSEAUX ET DEFENSES DE L'EMPIRE



Hovertrain blindé

Ses wagons lourdement défendus par de nombreux emplacements de canons et de tourelles lance-missiles rendent les attaques contre cette cible mobile dangereuses...



AT-AT

Acronyme de All-Terrain Armored Transport. Ce véhicule quadrupède de l'Empire sème la terreur au sein des lignes de défense. Cette bête mécanique est armée de canons laser sous le "menton", de canons moyens de chaque côté de sa "tête" et possède un blindage épais capable de résister à la plupart des tirs d'artillerie. Essayez d'enrouler un câble autour des "pattes" d'un AT-AT à bord d'un airspeeder pour faire s'écrouler ce colosse.

AT-PT

Acronyme de All Terrain Personal Transport. Cette plateforme d'armement bipède a la capacité de grimper des montagnes et des collines à 45°. L'AT-PT peut embarquer un ou deux soldats en les abritant dans un poste de pilotage protégé d'un épais blindage. Il est armé d'un double canon laser.



AT-ST

Acronyme de All Terrain Scout Transport. Ce véhicule ressemblant à un poulet est utilisé pour appuyer l'infanterie impériale et protéger la partie inférieure particulièrement vulnérable des AT-AT. Se déplaçant sur deux "pattes", cet engin biplace est beaucoup moins stable que l'AT-AT, mais sa vitesse supérieure et son incroyable puissance de feu contrebalancent largement cette faiblesse.

Imperial Probe Droid

Cet engin de reconnaissance a été utilisé par Darth Vader pour localiser la base rebelle de Hoth. Il peut se déplacer rapidement à la surface et est programmé pour détecter des formes de vie ou des signes d'habitation. Chaque Imperial Probe Droid est armé d'un canon laser.



Vaisseau de débarquement impérial

Ce vaisseau d'assaut blindé réserve les deux tiers de son énergie à ses boucliers, ce qui le rend difficile à détruire.



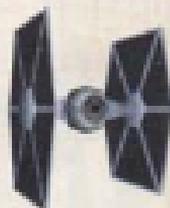
Droïde tank

Conçu pour réprimer les émeutes sur les planètes régies par l'Empire, ce véhicule de combat entièrement automatique, piloté par les systèmes d'un droïde, est une redoutable machine de guérilla urbaine.



TIE Fighter

Propulsé par deux moteurs à ions, un TIE Fighter tire avantage de sa grande maniabilité et de ses petites dimensions qui en font une cible difficile à atteindre. Toutefois, ce chasseur ne possède pas de bouclier, n'est pas capable de passer en vitesse-lumière et ne dispose pas d'autre arme que ses canons laser montés à l'avant. Un seul coup suffit normalement à le détruire.



TIE Bomber

Un TIE Bomber est armé de deux canons laser dirigés vers l'avant et peut larguer un large choix d'engins parmi lesquels des bombes, des missiles offensifs guidés, des mines orbitales ou des détonateurs thermiques.



TIE Interceptor

Ce chasseur aux lignes agressives donne du fil à retordre aux appareils rebelles car il est presque aussi rapide qu'un A-Wing et plus maniable qu'un X-Wing. L'armement d'un TIE Interceptor comprend quatre canons laser couplés à un logiciel de ciblage performant offrant plus de précision. Comme le TIE Interceptor n'est doté que d'un blindage léger et d'aucun générateur de bouclier, il peut être détruit par quelques tirs bien ajustés.



Aquacroiseur

Comme son nom l'indique, cet hydrofoil d'assaut a été conçu pour opérer à la surface de l'eau à grande vitesse. Construit à l'origine autour du châssis d'un AT-AT, un aquacroiseur est plus maniable que son homologue terrestre.



Générateur de bouclier

Cette machine produit l'énergie nécessaire pour créer et alimenter des boucliers déflecteurs et pour les concentrer autour d'un objet défini.





Quand vous rencontrez un bouclier infranchissable, il se trouve sûrement un générateur aux alentours. La destruction du générateur est le moyen le plus sûr de désactiver le bouclier.

Coupole radar

Cette coupole en rotation alerte l'Empire des ennemis en approche. Sa destruction empêche les impériaux de repérer votre appareil. Les antennes radar peuvent également servir d'outil de communication.



Turbolaser

Dans toute la galaxie, les turbolasers sont l'élément principal des défenses planétaires de l'Empire. Ces tourelles stationnaires possèdent des canons laser jumelés capables d'anéantir n'importe quel chasseur ou troupe au sol.

Tourelle de missiles

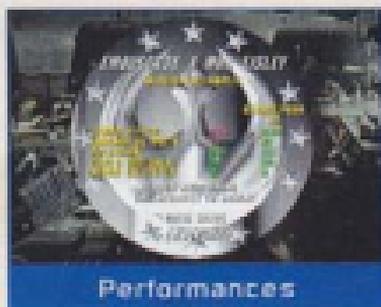
Il s'agit d'un armement au sol amélioré utilisé pour défendre les principaux bâtiments impériaux. Ces tourelles lancent des missiles redoutables qui se verrouillent sur leur cible et la manquent rarement. Il ne faut pas sous-estimer la puissance destructrice de ces missiles...



SCORES

A la fin de la mission, vous accédez à l'écran de pointage pour prendre connaissance de votre performance. Si vous avez échoué ou si vous avez abandonné, un appareil vous est décompté. Pour avancer dans le jeu, vous devez recommencer la mission jusqu'à la réussite.

Si vous avez pu remplir les objectifs de votre mission, il vous est accordé une médaille en fonction de votre réussite. L'appréciation se fait d'après les catégories ci-dessous. Si vous parvenez à obtenir un score suffisamment élevé dans ces catégories, vous obtenez une médaille en bronze, en argent ou en or.



TEMPS D'EXECUTION:	Le temps qu'il vous a fallu pour accomplir votre mission. Mieux vaut faire court...
ENNEMIS DETRUITS:	Le nombre d'appareils et d'armes de l'Empire que vous avez détruits.
PRECISION:	Le nombre de tirs qui ont effectivement touché vos cibles.
SAUVETAGES D'ALLIES:	Le nombre d'appareils ou de structures alliés qui ont fini la mission ou qui y ont survécu.
BONUS OBTENUS:	Selon le nombre de bonus collectés.

Dans chacune des catégories, le score minimum requis pour obtenir la médaille suivante est indiqué dans la colonne à droite de votre score. Il est important d'obtenir des médailles pour monter en grade. Vous avez droit à des bonus si vous obtenez un certain type de médaille à tous les niveaux. Les bonus (quand ils sont disponibles) sont inclus dans le décompte de votre score.

Toute technologie découverte pendant un niveau sera également présentée par un petit texte et vous profiterez d'un armement amélioré pendant tout le reste du jeu.

MISSIONS

Chapitre I



un carrefour du commerce interstellaire trafiquants.

Embuscade à Mos Eisley

Cette mission a lieu sur la planète d'origine de Luke Skywalker: Tatooine, un désert aride et désolé, écrasé par des soleils jumeaux sur la Ceinture Extérieure. Tatooine a été récemment colonisée car elle constitue un atout stratégique aux abords de nombreux passages en hyperspace. Son spatioport principal, Mos Eisley, est et abrite de nombreux pirates, voleurs et autres



Rendez-vous à Barkesh

Pour cette mission, vous volez au-dessus de Barkesh, une planète réputée pour les jungles moites et tropicales de ses régions sud. La résistance locale transporte du matériel vital pour la Rébellion. L'Empire fera tout son possible pour stopper le convoi et a posté des scouts walkers dans les ravins de cette planète.



A la Recherche de Nonnah

Au cours de cette opération, vous survolez les lacs de Chorax à la recherche d'un vaisseau rebelle abattu, sur lequel les impériaux veulent aussi mettre la main. Le système de Chorax se situe dans le secteur de Rachuk et se compose d'une étoile de taille moyenne et d'une planète. C'est un refuge pour les pirates et les trafiquants.



Trahison à Corellia

Cette planète est le foyer d'Han Solo, du Général Crix Madine et de l'as du Rogue Squadron, Wedge Antilles. Avec ses collines escarpées, ses océans immenses et ses villes aux bâtiments espacés, Corellia est un des joyaux de la galaxie. Le système corélien est réputé pour ses vaisseaux rapides, ses commerçants chevronnés et ses pirates. Les gigantesques arsenaux de cette planète ont attiré l'attention de l'Empire qui l'a envahie et annexée.



Libération de Gerrard V

Lors de cette mission, vous devez affronter un des as de l'Empire: Kasan Moor. Vous survolez Gerrard V, une planète dont la surface est couverte de déserts et d'océans. Sa topographie présente de nombreuses zones escarpées appelées tours et des dépressions très basses surnommées cols. Peuplée de sympathisants à la Rébellion, Gerrard V s'est révolté une fois contre l'Empire, mais l'insurrection a été écrasée par les bombardements orbitaux des croiseurs stellaires.



Chapitre II



La Lune de Jade

Vous débutez cette mission sur une des lunes de Loronar qui abrite les lieux de construction des plus grands vaisseaux de l'Empire, ainsi que des plateformes d'armement spéciales. La surface de cette lune est constituée de vallées rocheuses, de ravins profonds et de cratères.



Les Chantiers de Construction Impériaux

Cette mission vous envoie au-dessus des installations de Balmorra, une planète industrielle où sont construites les meilleures armes offensives des forces impériales. Située au bord extérieur du noyau galactique, dans le système de Nevoota, Balmorra est formée de plaines séparées par de nombreux ravins, des monta-

gnés et, bien sûr, des bâtiments industriels. Malgré le joug de l'Empire, les habitants de Balmorra attendent avec impatience l'indépendance pour pouvoir vendre librement leur célèbre technologie en armement.



Assaut sur Kile II

Sur cette planète, vous attaquez l'Enclave impériale, une installation gigantesque qui soutient les opérations de la flotte de l'Empire dans ce secteur de la galaxie. La surface de Kile II est formée de ravins et de grandes zones encaissées dans lesquelles vous trouvez le spatioport impérial, un détecteur longue distance et les baraquements des troupes.



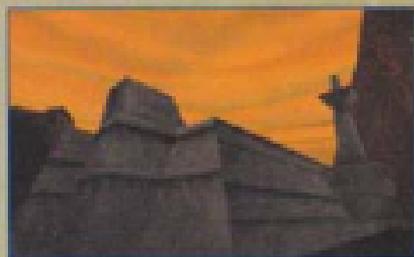
Sauvetage sur Kessel

Cette mission vous entraîne sur la planète rouge de Kessel où l'Empire a un pénitencier de sinistre réputation. La surface de Kessel est couverte de marais salants et elle est trouée par de profonds cratères et des mines. L'atmosphère de cette planète inhospitalière est à peine respirable; on a donc construit des usines spéciales qui produisent de l'oxygène, de l'azote et du dioxyde de carbone.



Les Prisons de Kessel

Au cours de cette mission, vous survolez à nouveau Kessel, la seule planète où l'on produit l'épice neurostimu. Cette substance est très prisée car elle donne des capacités télépathiques à ceux qui la consomment, les utilisateurs pouvant toutefois devenir dépendants. Avant de rejoindre les forces rebelles, Han Solo faisait de la contrebande d'épice neurostimu à partir de Kessel. L'Empire utilise les condamnés aux travaux forcés pour exploiter cette épice.



Chapitre III

Bataille au-dessus de Taloraan

Dans cette mission en haute altitude, vous traversez l'atmosphère nuageuse de Taloraan, une énorme planète gazeuse possédant un fort champ magnétique. Elle est située dans le système de Melavine, au sein des contrées de l'Expansion. Le gaz Tibanna de la planète est respirable en haute altitude et sert également pour la fabrication d'armes.





métaux. Parmi les habitants de Fest, il existe un groupe de résistants qui s'opposent à l'Empire.



Evasion de Fest

Cette mission vous emmène sur une planète dans le secteur d'Atrivis de la Ceinture Extérieure, près du système de Mantocaine. D'énormes montagnes escarpées et des vallées ponctuent le paysage de Fest. Au sommet d'une de ces montagnes, l'Empire a placé un laboratoire secret de recherche en armement, où sont menées des expériences pour créer de nouveaux alliages de

Blocus à Chandrila

Vous et le Rogue Squadron partez vers le monde agricole et rural de Chandrila dans le secteur de Bormea des Mondes du Centre. Cette planète peu peuplée, d'une grande beauté naturelle, a deux continents avec de vastes plaines couvertes d'herbes et de forêts entourées d'océans. Les habitants de Chandrila sont pacifiques et ont ouvertement soutenu les rebelles contre l'Empire.



Raid sur Sullust

Au cours de cette mission, vous traversez les sombres et denses nuages chauds qui entourent Sullust, une planète volcanique et désolée dans le système de Sullust. Comme la surface de la planète est recouverte de gaz toxiques, les millions de Sullustiens ont créé un énorme réseau de cavernes et de villes souterraines.

Ces magnifiques excavations constituent une attraction touristique très populaire. Les Sullustiens sont des créatures amicales, expansives, avec des bajoues, des oreilles comme celles des souris et de grands yeux ronds. Ce sont des navigateurs très prisés car ils n'oublient jamais un chemin qu'ils ont parcouru.



La Revanche de Moff Seerdon

Le théâtre de cette opération est Thyferra, un monde humide et brumeux aux denses forêts tropicales. Cette planète du système de Polyth est habitée par des êtres ressemblant à des insectes, les Vratix, qui ont développé un fluide incroyable appelé bacta. Ce liquide miracle peut guérir tous les problèmes de santé, de l'égratignure au cas le plus désespéré. Le bacta est évidemment très recherché par toutes les cliniques de la galaxie et par des cartels qui veulent prendre le contrôle de sa production industrielle pour en tirer les meilleurs profits.



Chapitre IV

La Bataille de Calamari

Au cours de cet affrontement sans merci avec l'Empire, le Rogue Squadron va se battre sur Mon Calamari, une planète presque entièrement recouverte d'eau. Ce monde aquatique est habité par deux races, les pacifiques Mon Calamari qui habitent sur des îles ou des cités flottantes et les réservés Quarren qui vivent au plus profond de la mer et peuvent respirer de l'air ou de l'eau.

Les Mon Calamari assemblent d'énormes vaisseaux de commerce et de guerre dans leurs docks de construction orbitaux et sont des membres éminents de l'Alliance Rebelle.



PERSONNAGES

Rebelles

Luke Skywalker

Est-il besoin de présenter Luke Skywalker, le plus grand héros de l'Alliance Rebelle...? Parmi ses actes de bravoure, on compte la destruction de la première Etoile Noire, le sauvetage de sa sœur jumelle, la Princesse Leia, et la contre-attaque face aux forces de l'Empire pendant la bataille de Hoth qui a permis d'évacuer la base Rebelle. Après la bataille de Yavin, Luke et Wedge Antilles ont fondé le Rogue Squadron.

Wedge Antilles

Il est l'un des as du Rogue Squadron. Adolescent, ce natif de Corellia s'est retrouvé orphelin. Il s'est alors lancé dans le trafic d'armes pour la Rébellion. Dès qu'il s'est mis à piloter des chasseurs X-Wing, il a rapidement fait ses preuves. Il est devenu un pilote hors du commun et extrêmement compétent, même s'il reste un chef discret. Wedge a sauvé Luke Skywalker pendant l'attaque de la première Etoile Noire à la bataille de Yavin. Ils ont ensuite formé le Rogue Squadron.

Dack Ralter

Ce jeune héros de l'Alliance était le tireur de l'airspeeder de Luke Skywalker pendant la bataille de Hoth. Les parents de Dack étaient des prisonniers politique de l'Empire et il s'est échappé d'une barge pénitentiaire alors qu'il était adolescent. Ralter est un excellent pilote et un très bon tireur.

Wes Janson

Ce lieutenant, aussi malin que téméraire, était le tireur dans l'airspeeder de Wedge Antilles lors de la bataille de Hoth et a contribué à faire s'écrouler un AT-AT en emmêlant un câble dans ses "pattes". Janson a reçu le prix du Meilleur Tireur pour son incroyable précision. Ce pilote Rogue est un des rares qui soient aussi compétents au sol que dans les airs: il peut voler et tirer avec une dextérité ahurissante.

Zev Senesca

Pilote très décoré et vétéran de l'Alliance rebelle, Senesca avait abattu 48 appareils impériaux avant la bataille de Hoth. Politiquement motivé pour rejoindre les forces Rebelles, Senesca a franchi le pas quand ses parents ont été tués par l'Empire.



Derek ("Hobbie") Klivian

Ce pilote d'exception est aussi doué que modeste. Hobbie était un cadet de l'Empire avant de se mutiner et de s'enfuir de l'Académie Impériale pour rejoindre l'Alliance Rebelle. Il a la réputation de s'adonner à des bains de bacta, mais aussi de s'écraser avec tous les appareils qu'il touche et de s'en sortir indemne.



Carlisle Rieekan

Jadis officier dans l'armée de l'Ancienne République, Rieekan a rejoint l'Alliance Rebelle suite à la destruction par la première Etoile Noire de sa planète d'origine, Alderaan. Il a été promu commandant logistique responsable de toutes les forces aériennes et au sol dans le système de Hoth. Plus tard, il fut forcé d'évacuer la base de Hoth quand l'Empire en donna l'assaut. Après cela, le Général Rieekan s'est vu confier la direction des opérations militaires de l'Alliance Rebelle.



Impériaux

Crix Madine

Ce corélien est un officier impérial très décoré. Il a bâti sa réputation d'officier brillant en dirigeant les Commandos de Choc, une unité d'élite de l'armée impériale.

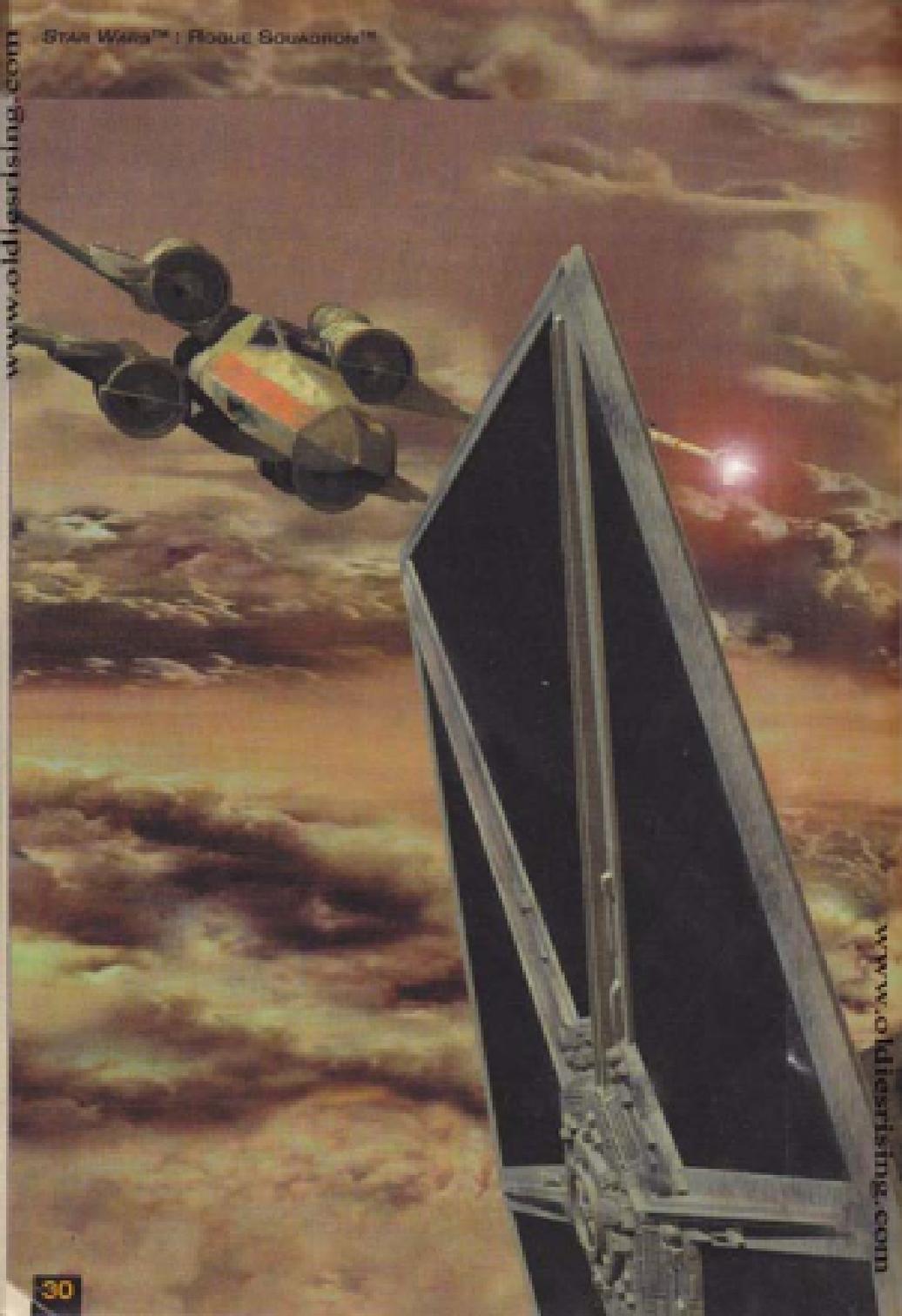


Kasan Moor

Native d'Alderaan, c'était l'une des étoiles montantes de la flotte impériale. Gravissant les échelons de la hiérarchie, elle passa rapidement de pilote surdouée de chasseur TIE au commandement du 128th TIE Interceptor Squadron. Son allégeance envers l'Empire a toutefois commencé à décroître quand elle apprit que sa planète d'origine avait été détruite par l'Etoile Noire. Même si elle continue à se distinguer en volant au sein du 128th, Moor envisage de rejoindre les forces rebelles car elle considère que son dévouement pour l'Empire ne signifie rien si ses supérieurs peuvent froidement tuer ses amis et sa famille.

Moff Kohl Seerdon

Alors qu'il fut le mentor de Kasan Moor, Moff Seerdon est maintenant en conflit avec sa protégée car elle ne sait pas pour quel camp elle doit se battre. Moff Seerdon tente de consolider les approvisionnements de bacta sous son contrôle et voit le Rogue Squadron comme une menace pour ses projets de domination.





CONSEILS DE PILOTAGE

- Trouvez la configuration de la manette et la vue qui convient le mieux à votre style de pilotage.
- Utilisez les Boutons Poussée et Aérofreins pour voler à la même vitesse que votre adversaire ou pour attaquer une cible au sol plus facilement.
- Quand vous doutez, suivez vos équipiers vers les objectifs de la mission.
- Faites un looping-tonneau pour revenir rapidement sur un ennemi qui vous a dépassé.
- Faites attention aux recommandations du Général Rieekan et de vos équipiers.
- Utilisez votre écran radar pour voler dans la bonne direction vers vos objectifs. Volez de façon à placer l'angle coloré dans la partie haute du radar, à douze heures.
- Cherchez les bombardiers ennemis et attaquez-les avant de vous occuper des chasseurs car ils pourraient détruire des installations rebelles vitales.
- Pour des attaques plus efficaces, alignez vos cibles en faisant de longs passages en ligne droite. Résistez à la tentation de faire des passages rapides autour de vos cibles. Eloignez-vous plutôt et faites demi-tour. Approchez-vous de vos cibles de loin en vous servant de vos freins. Ainsi, vous les garderez en ligne de mire plus longtemps et vous aurez plus de chances de les atteindre. Mais vous serez également dans leur ligne de mire...
- Uniquement sur le Speeder et le V-Wing: pour mieux contrôler vos virages, utilisez le frein droit ou gauche pour resserrer la courbe.

AVERTISSEMENT

Ce jeu NINTENDO ne doit pas être utilisé conjointement avec d'autres appareils tels qu'adaptateurs, copieurs ou autres matériels modificateurs du jeu.

La garantie du produit NINTENDO ne s'appliquera pas en cas de perte ou dommage résultant de l'utilisation de tels appareils.

NINTENDO (et/ou tout distributeur ou licencié NINTENDO) ne peut être tenu pour responsable des dommages ou pertes dus à l'utilisation de ces appareils. Si l'utilisation d'un tel appareil entraîne l'arrêt de votre jeu, déconnectez délicatement l'appareil afin d'éviter tout dommage aux connecteurs, et recommencez à jouer normalement.

Si votre jeu ne fonctionne pas alors qu'aucun appareil n'est connecté, contactez votre distributeur NINTENDO ou appelez NINTENDO aux numéros suivants:

POUR LA FRANCE, appelez le S.O.S. NINTENDO au 08.36.68.77.55 (2,23 FTTC par minute) ou, si vous avez un Minitel, composez le 3615 NINTENDO (2,23 FTTC par minute).

POUR LA BELGIQUE, appelez le NINTENDO EXPERT WORLD au 0900.00900 (6,05 Fb/20 sec.)

ATTENTION

POUR LA FRANCE SEULEMENT

Par application des règles légales et réglementaires françaises et communautaires, il est strictement interdit de faire des copies des jeux NINTENDO à des fins autres que l'établissement d'une copie de sauvegarde ou d'un usage strictement privé du copiste (Code de la Propriété Intellectuelle et Directive n° 91/250 du Conseil des Communautés Européennes du 24 mai 1991). Toute infraction sera poursuivie.

POUR LA BELGIQUE SEULEMENT

Par application des règles légales et réglementaires communautaires, il est strictement interdit de faire des copies des jeux NINTENDO à des fins autres que l'établissement d'une copie de sauvegarde ou d'un usage strictement privé du copiste (Directive n° 91/250 du Conseil des Communautés Européennes du 24 mai 1991). Toute infraction sera poursuivie.

MEMO

Deviation / Corcha apr 1^{er} juillet

une large grande canyon Boulie

Chercher quelques 2^{es} bases Boudes

Prison Kand Plinile Guide

Bataille Tolosa de Ciron par un arc en

Evanescent Tourpille à Pédons

Plains de drilla Boudes ATST avec ville

Road Southest Tourpille pelon base sur base

Revanche Piff Seilla Plinile grande projection

FRANCE SEULEMENT GARANTIE LIMITEE A SIX MOIS

Nintendo France garantit pendant une période de six mois à compter de la date d'achat tout logiciel, console ou accessoire Nintendo distribué par Nintendo France (ci-après "le produit").

1. Tout produit qui présenterait un défaut d'origine sera, au choix de Nintendo France, soit réparé gratuitement, soit remplacé, et retourné en port payé, à condition que le produit soit renvoyé à Nintendo France au plus tard six mois après la date d'achat. Au cas où vous ne souhaiteriez pas que le produit défectueux soit remplacé, vous devez le préciser expressément et par écrit lors du retour de ce produit à Nintendo France, auquel cas ce produit sera réparé si cela est possible. Sinon, il sera remplacé dans les conditions prévues à la présente garantie.
2. Pour tout problème rencontré, adressez votre produit en recommandé et en port payé accompagné d'un double de votre facture d'achat, ou du bon de garantie dûment rempli à:

S.A.V. NINTENDO FRANCE

ZI des Bethunes, Cité Artisanale de la Mare 2

24, Rue du Fief

95310 St-Ouen l'Aumône

Tel: 08.36.68.77.55 (2,23 FTTC par minute)

3. N'oubliez pas de mentionner clairement vos nom, adresse et téléphone ainsi qu'une brève description des défauts constatés. Tout produit retourné sans le double de la facture d'achat ou du bon de garantie correctement rempli, ou dont la garantie est périmée sera aux choix de Nintendo France soit réparé, soit remplacé à la charge du client, suivant le tarif en vigueur. Nintendo France vous fera connaître par devis le coût de l'intervention. Un chèque bancaire, mandat ou CCP pour le montant correspondant au devis, libellé à l'ordre de Nintendo France, devra être joint préalablement à toute réparation ou remplacement.
4. Cette garantie ne s'appliquera pas si le produit a été détérioré par une cause étrangère, endommagé par négligence, accident, usage abusif, utilisation d'appareils non agréés par Nintendo ou s'il a été modifié après son acquisition.
5. En tout état de cause, la garantie légale concernant les défauts et vices cachés s'appliquera dans les conditions des Articles 1641 et suivants du Code Civil.
6. Tout produit remplacé ne donnant pas satisfaction, pourra être retourné à Nintendo France dans le délai de 7 jours suivant sa réception. À défaut de retour dans le délai de 7 jours, le remplacement sera considéré définitivement accepté par le client. Les frais de port retour correspondants sont à la charge de Nintendo France uniquement pour les produits sous garantie.

POUR TOUTE INFORMATION SUR LES JEUX NINTENDO

Appelez 7 jours sur 7 et 24h/24

S.O.S. NINTENDO

par téléphone au 08.36.68.77.55 (2,23 FTTC par minute)

ou par Minitel au 3615 NINTENDO (2,23 FTTC par minute)

ou écrivez à NINTENDO FRANCE - BP 14 - 95311 CERGY PONTOISE CEDEX

POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU CONTACTEZ NOTRE HOTLINE SOS NINTENDO

Vous êtes bloqué dans un niveau?

Vous êtes perdu dans un labyrinthe?

Votre cartouche de jeu vous pose des
problèmes?

N'hésitez pas et appelez nos conseillers
en jeux ! Pour vous, ils feront l'impossible!
Ce sont des méga-pros et ils vous sortiront
des difficultés les plus incroyables.

POUR NOUS CONTACTER :

EN FRANCE

Appelez 7 jours sur 7 et 24h/24

S.O.S. NINTENDO

par téléphone au 08 36 68 77 55*
ou par Minitel au 3615 NINTENDO*

Ou écrivez à Nintendo France
Service Consommateurs - BP 14
95311 CERGY PONTOISE CEDEX

[DSATNDE.N64]

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT
GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS
NintendoSM GAME PAKS

CONTACT DATA BELGIUM ("NINTENDO") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDOSM Game Pak ("Cartouche") ne comporte aucun défaut de matériel ou d'exécution durant une période de 180 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît pendant cette période, CONTACT DATA BELGIUM soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche. Pour faire jouer cette garantie, retournez votre cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

CONTACT DATA BELGIUM
Coremannsstraat 34
2600 Berchem
Belgique
Tél. 03/287.09.11

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de CONTACT DATA BELGIUM, soit réparées soit remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. Pour connaître le montant qui vous sera facturé, vous pouvez consulter nos services au:

03/287.09.11

Un chèque ou un mandat pour le montant correspondant, libellé à l'ordre de CONTACT DATA BELGIUM, devra être joint à votre envoi.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif ou si elle a été modifiée après acquisition.



Pour toutes
informations appelez
7 jours sur 7 et
24 h. sur 24 h.
le 0900-00 900

(Fr. 025 / 20sec.)

Nintendo®

EXPERT

0900-00 900



WORLD

En cas de coup dur, branche-toi sur le
Nintendo EXPERT World.

Des conseillers percutants se tiennent à ta
disposition et plus de problèmes.

Tu veux connaître les nouveautés
Nintendo?

Tu veux participer à des concours?

Tu veux utiliser les boîtes aux lettres
vocales?

**1 seul numéro,
compose le 0900-00 900*
et**

le Nintendo Expert World

le centre nerveux de Nintendo en Belgique
te répondra en moins de temps
qu'il ne faut.

www.oddiesracing.com



Distributed by Nintendo
Distribue par Nintendo
Distributed by Contact Data Belgium
Distribue par Contact Data Belgium

IMPRIMÉ EN ALLEMAGNE
PRINTED IN GERMANY

www.oddiesracing.com