

Star Fox

1 Commandes

2 Commencer à jouer

3 Écran de jeu

4 Éléments et arsenal

5 Les hommes de votre escadron

Commandes de base

Plonger	
Se déplacer horizontalement	
Prendre de l'altitude	
Bombe Nova	A
Rétro-fusée	B
S'incliner vers la gauche	L
S'incliner vers la droite	R
Fusée turbo	X
Turbo laser	Y
Point de vue/ Déplacer le curseur	SELECT
Commencer/Mettre en pause	START

- ◆ Vous pouvez choisir parmi quatre configurations pour les boutons de la manette de jeu. Pour les explications de ce manuel, nous utilisons la configuration A. Les autres sont décrites sur l'écran Controls (commandes).
- ◆ Pour passer au travers d'un espace étroit, inclinez votre vaisseau sur le côté. Dans cette position, vous pouvez vous déplacer plus rapidement vers la droite ou la gauche si vous appuyez en même temps sur  vers la direction désirée. Si vous appuyez rapidement deux fois de suite sur le bouton R ou L, votre engin effectue un tonneau complet. Cette manœuvre peut être utile pour éviter certaines attaques laser ou pour vous débarrasser des ennemis vous serrant de trop près.

2 Commencer à jouer

Sélection de la configuration de la manette de jeu

La manette de jeu offre quatre configurations possibles : A, B, C ou D. Sélectionnez celle que vous préférez à l'aide du bouton SELECT, puis appuyez sur le bouton START.

Choix du parcours

Des lignes vertes indiquent les différentes routes sur la Carte des missions du Système Lylat. Pour effectuer votre choix, utilisez le bouton SELECT ou appuyez sur . Trois routes différentes vous sont proposées. La première est moins difficile que les routes deux et trois. Votre mission commence au moment où vous appuyez sur le bouton START.



1 Route 1

2 Route 2

3 Route 3

3 Écran de jeu



1 Nombre de vaisseaux en réserve

Le nombre de vaisseaux qu'il vous reste s'affiche ici. La partie est terminée lorsque votre dernier vaisseau se fait abattre.

2 Jauge du bouclier de protection

La barre rouge diminue lorsque l'attaque ennemie endommage votre vaisseau ou que vous vous heurtez à un obstacle. Votre engin explose lorsque la barre est vide et vous perdez un vaisseau.

3 Indicateur de charge des accélérateurs et des rétro-fusées

Cette barre indique le volume d'énergie consommé par vos fusées turbo ou vos rétro-fusées. Ces options ne sont disponibles que si cette barre est pleine. Elle se remplit progressivement lorsque vous avez déchargé vos fusées turbo ou vos rétro-fusées.

4 Bombes Nova restantes

Le nombre de bombes Nova qu'il vous reste est indiqué ici. Vous commencez votre mission avec trois bombes Nova.

5 Jauge du bouclier de protection du Chef ennemi

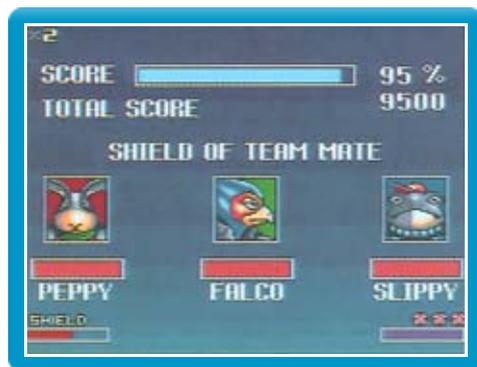
Cette jauge apparaît lorsque commence la rencontre avec le dernier Chef ennemi. Elle vous indique si vous avez causé des dommages à l'adversaire. Continuez à l'attaquer jusqu'à ce que vous l'ayez complètement détruit !

6 Mire

Ce point de repère vous aide à viser les cibles. Il apparaît uniquement en mode COCKPIT.

Score

Votre score dépend de la quantité d'ennemis que vous détruisez dans un niveau. Le score s'affiche à la fin de chacun d'entre eux. Il peut également être vérifié sur la Carte (Map Screen). Le total du score vous est indiqué à la fin de votre mission. Si vous ratez un ennemi et qu'il vous dépasse, n'abandonnez pas ! L'un de vos hommes peut l'anéantir.



- ◆ Il est dans votre intérêt que vos hommes survivent, parce qu'ils peuvent abattre les ennemis que vous avez ratés. Vous recevez des points pour les ennemis qu'ils abattent.

Crédits

Vous pouvez continuer à jouer si vous disposez de crédits lorsque la partie est terminée. Vous gagnez un crédit chaque fois que votre score atteint 10 000, 30 000 et 50 000 points. Si vous en avez un lorsque la partie se termine, Fox McCloud apparaît et vous demande si vous voulez ou non continuer. Dans l'affirmative, déplacez le curseur sur YES (OUI) et appuyez ensuite sur le bouton START. La partie recommence au début du dernier niveau auquel vous avez joué. Il est important de gagner régulièrement des crédits en accumulant le plus de points possible (vous n'en avez pas au début de la partie).



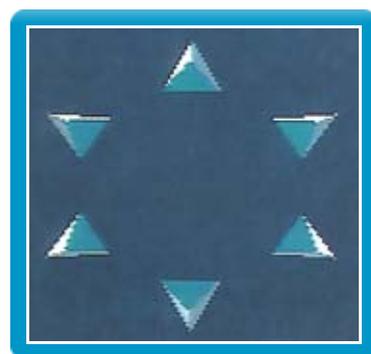
- ◆ Si vous choisissez de répondre par la négative (NO), tous vos crédits s'effacent et vous retournez à l'écran titre.

4 Éléments et arsenal

Durant le combat, vous verrez surgir divers éléments spéciaux qui vous aideront dans votre difficile mission. Vous pouvez obtenir l'énergie dont vous avez besoin pour vous protéger en passant au travers d'un Anneau d'énergie. Des P-ups apparaissent sous forme d'objets avec lesquels vous devez entrer en collision. Si vous avez besoin de ralentir pour réussir cette manœuvre, utilisez vos rétro-fusées. Certains P-ups n'apparaissent que sous certaines conditions (destruction d'un ennemi spécifique, par exemple).

Anneau d'énergie

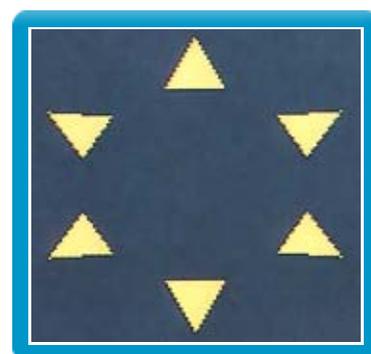
Une fois que vous avez traversé cet anneau, il devient votre point de départ si votre vaisseau est détruit avant que vous ayez fini un niveau. Le fait de traverser cet anneau régénère également une grande partie de votre bouclier de protection.



- ◆ Si vous ratez l'Anneau d'énergie, vous serez obligé de recommencer un niveau non terminé à partir du début.

Petit Anneau d'énergie

Ce petit anneau apparaît lorsque vous avez détruit certains ennemis ou missiles. Une partie de votre énergie est régénérée si vous le traversez.

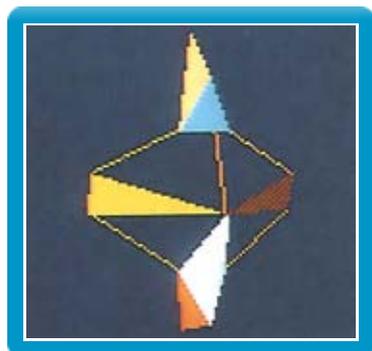
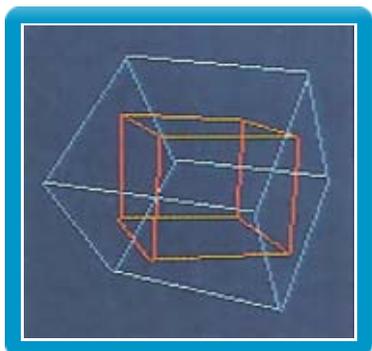


Bouclier de puissance

Cet élément vous permet de devenir

invincible et les

prochaines attaques ennemies ne vous atteindront pas. Vous pouvez obtenir cet écran protecteur en entrant en collision avec l'objet indiqué ou en éliminant l'ennemi représenté.



Double turbo ou aile gyroscopique

Cet élément agit sur votre

vaisseau en

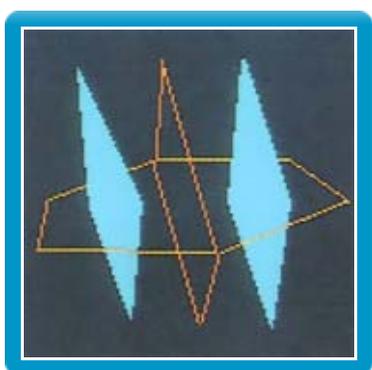
fonction de son

état. Si ses ailes sont intactes lorsque vous

ramassez cet élément, il vous permet de tirer en

même temps deux rayons laser (double turbo type A). Si l'une de vos ailes est endommagée, une aile gyroscopique apparaît et répare votre aile.

(Remarque : dans ce cas, vous n'obtenez pas de double turbo). Si vous ramassez un élément de ce type (double turbo/aile gyroscopique) alors que vous en possédez déjà un, sa puissance est augmentée (double turbo type B).



Bombe Nova

Votre vaisseau est doté d'une

autre Bombe Nova à chaque fois

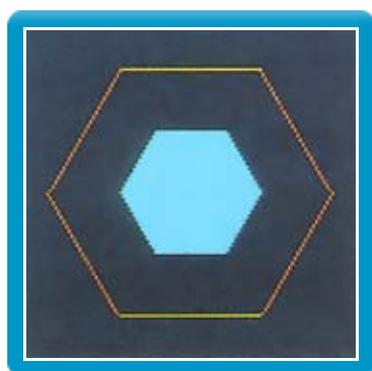
que vous ramassez un de ces

éléments. Mais il ne peut en

transporter que cinq à la fois,

aussi n'est-il pas utile d'en ramasser davantage si

cette limite est atteinte.



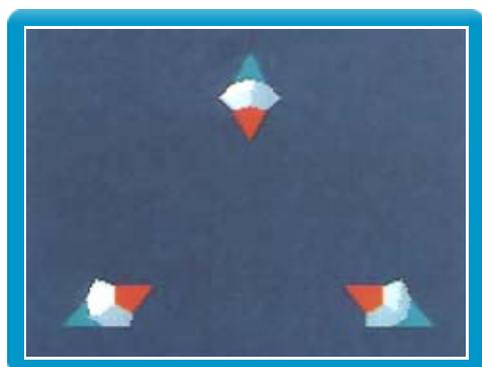
Vaisseau supplémentaire

Cet élément vous permet de recevoir un autre vaisseau ;

c'est un « 1-Up », en

d'autres termes. Lorsque

vous tirez sur les trois objets



illustrés dans la capture d'écran, un petit vaisseau apparaît au centre de l'écran. Foncez sur lui pour bénéficier du 1-Up.

N'oubliez pas les hommes de votre escadron qui combattent à vos côtés mais hors de votre vue. Lorsque l'un d'eux est dans le pétrin, il appartient à Fox McCloud (vous !) de le sauver. Si vous ne l'aidez pas, il subira le feu ennemi et sera peut-être même abattu ! Comme vous êtes le chef de ces aventuriers de l'espace, il est de votre responsabilité de vous assurer que tous survivent à la mission.

FOX MCLOUD

Fox, le Renard, est le jeune leader de l'équipe Star Fox. Toujours en tête de l'attaque, c'est un combattant agressif qui doit souvent compter sur son adresse pour tirer son escadron d'un mauvais pas. Votre adresse détermine si l'histoire retiendra son nom comme celui d'un héros populaire ou d'un scélérat de l'espace.



FALCO LOMBARDI

Digne représentant de la race Faucon dont il est issu, Falco Lombardi est heureux comme un poisson dans l'eau lorsqu'il virevolte dans les cieux ou dans l'espace et son adresse dépasse même celle de McCloud. Son manque de calme peut l'entraîner à se quereller avec son chef mais, lorsque sonne l'heure du combat, tous deux redeviennent de bons amis et de fidèles alliés.



PEPPY HARE

Peppy, le Lièvre, est l'élément modérateur de l'équipe. Son gentil caractère et la richesse de ses connaissances lui permettent d'équilibrer de manière inappréciable l'amalgame chaotique des autres membres de l'équipe Star Fox. Ses talents de pilote ne sont pas négligeables.



SLIPPY TOAD

Bien que Slippy puisse parfois sembler timide et passif, il garde toujours une attitude positive vis-à-vis des événements. Les mauvais pas dans lesquels il se met lui-même peuvent ajouter un côté comique aux situations dangereuses dans lesquelles vous vous retrouverez durant votre mission.

