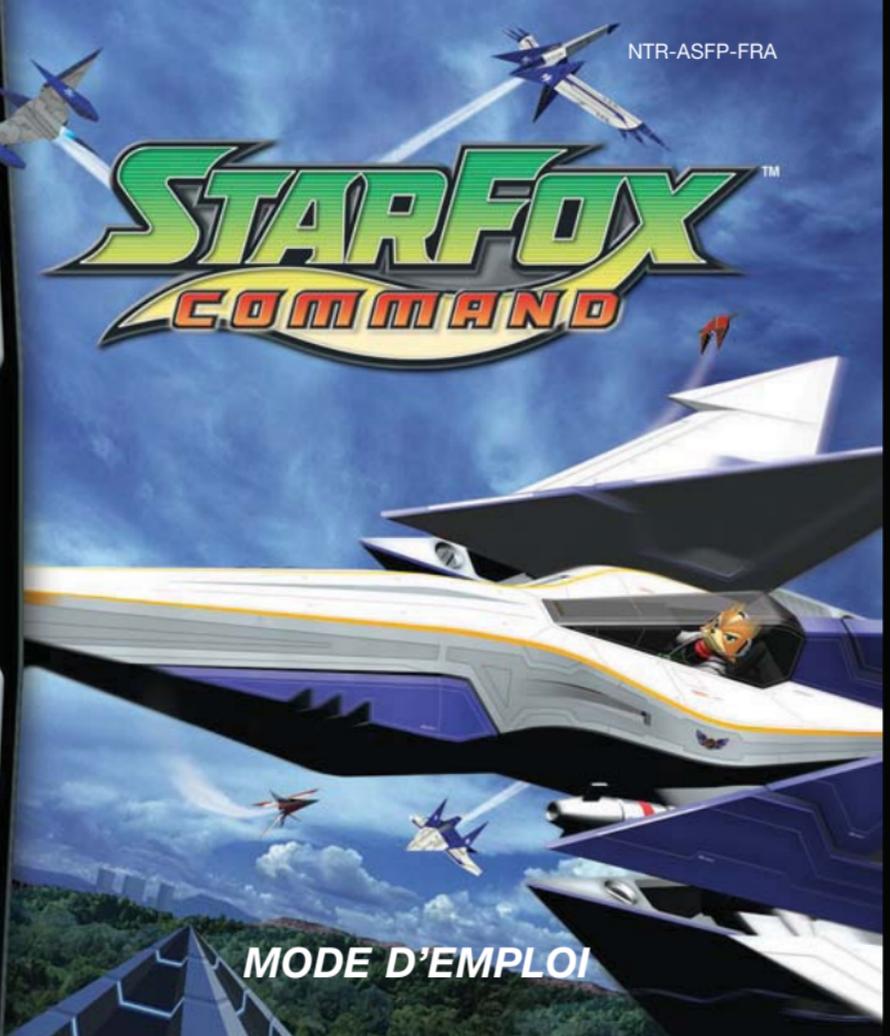




NINTENDO DS™

NTR-ASFP-FRA

STARFOX™ COMMAND



MODE D'EMPLOI

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 des jeux ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.



Merci d'avoir choisi le jeu STAR FOX™ COMMAND pour la console de jeu Nintendo DS™.

IMPORTANT : Lisez attentivement le livret de précautions sur la santé et la sécurité séparé qui accompagne ce produit avant toute utilisation de votre Nintendo DS, d'une carte DS, d'une cartouche de jeu, ou d'un accessoire. Ce livret contient d'importantes informations sur la santé et la sécurité. Nous vous conseillons de lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu ! Ce mode d'emploi contient également des informations sur la garantie et sur le service consommateurs. Conservez ce document pour référence ultérieure.

Cette carte DS ne peut être utilisée qu'avec la console de jeu Nintendo DS.



JEU TELECHARGEMENT UNE CARTE SANS FIL DS

CE JEU PERMET DES PARTIES EN MULTIJOUEUR SANS FIL TELECHARGEES A PARTIR D'UNE CARTE DS.



JEU MULTI-CARTES SANS FIL DS

CE JEU PERMET DES PARTIES EN MULTIJOUEUR SANS FIL AVEC UNE CARTE DS POUR CHAQUE NINTENDO DS.



CARTOUCHE VIBRATION NINTENDO DS

CE JEU EST CONÇU POUR FONCTIONNER AVEC LA CARTOUCHE VIBRATION NINTENDO DS.



CONNEXION WI-FI NINTENDO

CE JEU EST CONÇU POUR ETRE UTILISE AVEC LA CONNEXION WI-FI NINTENDO.

© 2006 NINTENDO.

TOUS DROITS, Y COMPRIS LES COPYRIGHTS DU JEU, SCENARIO, MUSIQUE ET PROGRAMME, RESERVES PAR NINTENDO. TM, ® ET LE LOGO NINTENDO DS SONT DES MARQUES DE NINTENDO.

© 2007 NINTENDO.



Ce produit utilise la fonte LC de Sharp Corporation, à l'exception de certains caractères. LCFONT, LC Font et le logo LC sont des marques de Sharp Corporation.



Sommaire



■ Fox est seul...	5
■ Commandes	6
■ Commencer à jouer	8
■ Ecran de combat	10
■ Commandes de combat	12
■ Mode un joueur	16
■ Jouer en mode un joueur	18
■ Ecran tactique	20
■ Règles du mode un joueur	22
■ Batailles en mode un joueur	26
■ Téléchargement DS	28
■ Communication sans fil DS (jeu une carte)	30
■ Communication sans fil DS (jeu multi-cartes)	31
■ Bataille Wi-Fi	33
Mode Wi-Fi	35
Code ami	37
■ Connexion Wi-Fi Nintendo	39
■ Cartouche vibration Nintendo DS	40
■ Options	41
■ Personnages	44



Fox est seul...



Il y a longtemps, la folle ambition du Dr Andross de diriger le système de Lylat plongea la galaxie dans le chaos de la guerre. Le singe fou envoya des vagues incessantes de chasseurs depuis sa base sur la planète Venom et utilisa des formes uniques de radiations pour créer d'horribles monstres destinés au combat. Son ambition le poussa à envoyer son armée à travers la galaxie avec pour cible la planète Corneria.

C'est alors qu'un quatuor de mercenaires, l'équipe Star Fox, mit un terme à la menace et que le chef de cette équipe, Fox McCloud, vainquit Andross lors d'un combat un contre un.

Après cela, Venom fut connue comme une planète en quarantaine, placée sous la vigilance rigoureuse des forces Cornériennes. Tout se passait bien jusqu'au jour où une étrange armée jaillit soudain des profondeurs de la mer de Venom. Contrôlé par un chef mystérieux appelé l'empereur Anglar, le système de Lylat tout entier est touché par cette nouvelle menace. Cette attaque inattendue met encore une fois les villes, les gens et toute la culture du système de Lylat en grand danger.

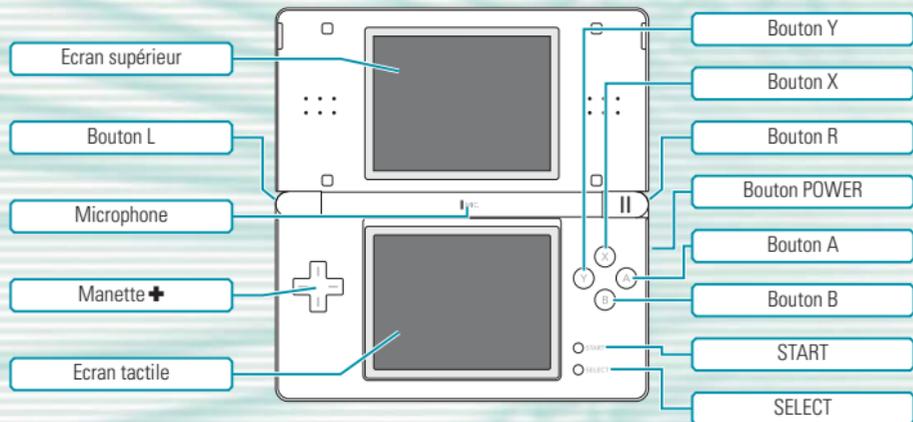
Mais à leur grand désarroi, les habitants de Lylat apprennent que les membres de Star Fox se sont séparés... faisant de Fox McCloud le seul obstacle face à l'armée d'Anglar. Malgré tout, Fox se lance héroïquement dans la bataille. Mais peut-il survivre sans l'aide de ses anciens partenaires?



Commandes



Vous contrôlez STAR FOX™ COMMAND en utilisant à la fois l'écran tactile et les boutons. Pour de plus amples informations sur les commandes de l'écran tactile, reportez-vous aux pages 12-14.



Lorsque vous fermez votre console Nintendo DS™ en cours de partie, elle se met automatiquement en **mode veille**. Lorsque vous ouvrez la console, vous pouvez reprendre la partie.

Commandes de combat

Lorsque vous êtes sur l'**écran de combat** (voir p. 10), utilisez les boutons A, B, X, Y, L ou R, ou bien la manette **+**, pour tirer au Laser ou pour commencer une attaque verrouillée. Appuyez sur START pour afficher le **menu de pause** (voir p. 11). Toutes les autres actions sont réalisées sur l'écran tactile à l'aide du stylet.



Autres commandes

Sur les **écrans de menu**, vous pouvez faire des sélections et changer d'écran en touchant des icônes ou des panneaux. Vous pouvez aussi toucher l'écran pour faire défiler le texte lors d'un dialogue ou faire des choix durant la partie.

Vous pouvez également appuyer sur les boutons A, B, X, Y, L ou R, ou sur la manette **+**, pour faire défiler le texte lors d'un dialogue. De plus, vous pouvez passer les dialogues en touchant le bouton PASS.



Dans ce manuel, l'écran supérieur se trouve dans un cadre **orange** et l'écran tactile dans un cadre **vert**.



Commencer à jouer



Une fois le jeu STAR FOX COMMAND lancé, allez à l'**écran de sélection du mode** pour sélectionner le mode auquel vous souhaitez jouer.

Mise en marche

Assurez-vous que la console Nintendo DS est éteinte. Insérez la carte DS STAR FOX COMMAND dans le port carte DS à l'arrière de la console et poussez jusqu'à ce que vous entendiez un clic. Si vous utilisez la cartouche vibration Nintendo DS™, insérez-la dans le port carte Game Boy Advance™.

Allumez la console. L'**écran d'avertissement sur la santé et la sécurité** s'affiche (voir ci-contre). Une fois que vous avez lu les informations, touchez l'écran tactile pour afficher le **menu principal Nintendo DS**.



Touchez le panneau STAR FOX COMMAND sur le **menu principal Nintendo DS** pour commencer à jouer.

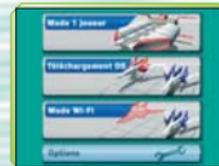
Si la console Nintendo DS est en **mode automatique**, le jeu démarrera automatiquement après l'**écran d'avertissement sur la santé et la sécurité**. Pour de plus amples informations, veuillez consulter le mode d'emploi de votre console Nintendo DS.



La langue utilisée pour le jeu dépend de celle de la console Nintendo DS. Vous pouvez choisir de jouer dans une des cinq langues suivantes : anglais, français, allemand, espagnol et italien. Si la console Nintendo DS est déjà réglée sur l'une des langues mentionnées ci-dessus, la même langue sera utilisée pour le jeu. Dans le cas contraire, l'anglais est la langue par défaut. Pour changer la langue du jeu, modifiez les paramètres de la console Nintendo DS. Reportez-vous au mode d'emploi de la console Nintendo DS pour de plus amples informations.

Ecran de sélection du mode

A l'**écran titre**, touchez l'écran tactile pour que l'**écran de sélection du mode** s'affiche. Dans le menu qui apparaît, sélectionnez le mode auquel vous souhaitez jouer.



MODE 1 JOUEUR

Jouez à un joueur en **mode scénario** (voir p. 16).

TELECHARGEMENT DS

Utilisez la communication sans fil DS pour jouer en multijoueur contre jusqu'à cinq autres joueurs (voir p. 28).

MODE Wi-Fi

Affrontez jusqu'à 3 adversaires via la connexion Wi-Fi Nintendo (voir p. 33).

OPTIONS

Ajustez toute une série de paramètres de jeu (voir p. 41-43).

Sauvegarder

Ce jeu possède une fonction de sauvegarde automatique. Votre progression dans le jeu sera sauvegardée quand vous terminez une mission ou lorsque vous effectuez un changement dans les paramètres de jeu dans le **menu d'options**.



Ecran de combat



A l'**écran de combat**, vous serez le pilote d'un chasseur et devrez affronter l'ennemi. Maîtrisez toutes les manœuvres à votre disposition (voir p. 12-14) pour tirer le meilleur parti de votre chasseur !

Explication de l'écran de combat



- 1 Boucliers**
 Vos boucliers diminuent si vous touchez un objet ou subissez un tir ennemi. Si vos boucliers se vident complètement, votre chasseur s'écrasera !
- 2 Temps restant**
 Si cette jauge atteint zéro, vous serez à court de temps et de carburant, et vous perdrez la bataille (voir p. 19).
- 3 Jauge Turbo**
 La jauge Turbo se vide quand vous accélérez, freinez ou lorsque vous faites un tonneau. Elle se remplit petit à petit.
- 4 Décompte objets**
 Un objet apparaît chaque fois que cinq ennemis ont été abattus. Cette jauge compte le nombre actuel d'ennemis que vous avez vaincus.
- 5 Flèches d'indication des noyaux ennemis**
 Les noyaux ennemis sont indiqués par

- 6 Noyaux ramassés (voir p. 15)**
 Le nombre actuel de noyaux ramassés et le nombre total de noyaux à trouver pour réussir la mission.
- 7 Viseur**
 Utilisez ceci pour viser les ennemis. Il deviendra rouge quand vous verrouillez un ennemi.
- 8 Jauge de vitesse**
 L'icône s'éclaire quand vous accélérez et l'icône quand vous freinez.
- 9 Boucle (voir p. 13)**
 Touchez cette icône pour faire une boucle.
- 10 Compteur**
 Il affiche le nombre total d'ennemis abattus.
- 11 Demi-tour (voir p. 13)**
 Touchez cette icône pour faire un demi-tour.

- 12 Bombes (voir p. 14)**
 Touchez et faites glisser cette icône avec le stylet jusqu'à l'endroit où vous souhaitez lancer la bombe. Attention, vous avez un nombre limité de bombes !

- 13 Radar**
 Il affiche toute la zone de combat. Les objets (voir p. 15) et les ennemis y sont représentés par des symboles.

Explication de l'écran radar

- Votre chasseur
- Chasseur ennemi
- Anneau d'objet
- Bombe
- Boule de carburant
- Anneau d'énergie
- Noyau ennemi

Quand il ne reste plus qu'un ennemi avec noyau, il est en surbrillance sur le radar.

Menu de pause

Appuyez sur START quand vous êtes à l'**écran de combat** pour arrêter la partie et faire apparaître le **menu de pause**. Sélectionnez CONTINUER pour reprendre la partie, REJOUER pour recommencer la mission depuis le début ou QUITTER pour retourner à l'**écran titre**. Vous pouvez également vérifier le nombre de chasseurs qu'il vous reste (voir p. 27).





Commandes de combat



La plupart des commandes de combat sont effectuées en touchant l'écran tactile ou en faisant glisser le stylet dessus.

Se déplacer

Glisser ou toucher dans la direction souhaitée.

Votre chasseur se déplace automatiquement vers l'avant. Pour changer de direction, glissez le stylet du centre de l'écran tactile vers la direction souhaitée.

En choisissant CONTROLES au **menu d'options** et en sélectionnant TYPE B ou D, vous pouvez inverser les contrôles verticaux.

Accélérer / Freiner

Toucher deux fois l'écran tactile

Touchez deux fois puis gardez le stylet appuyé sur la partie supérieure de l'écran tactile pour accélérer. Touchez deux fois puis gardez le stylet appuyé sur la partie inférieure de l'écran tactile pour freiner. Vous continuerez à accélérer ou freiner jusqu'à ce que vous leviez le stylet ou jusqu'à ce que votre jauge Turbo soit vide (voir p. 10).



Accélérer

Freiner

Faire des tonneaux

Glisser le stylet sur l'écran tactile

Glissez rapidement le stylet sur l'écran tactile deux ou trois fois pour faire des tonneaux. Quand vous faites des tonneaux, vous déviez les tirs ennemis mais la jauge Turbo diminue. Vous continuerez à faire des tonneaux jusqu'à ce que la jauge soit vide ou jusqu'à ce que vous touchiez à nouveau l'écran. Si vous réussissez à dévier le tir ennemi en faisant des tonneaux, vous obtiendrez du temps supplémentaire. De plus, faire des tonneaux près d'objets (voir p. 15) les attire vers votre chasseur.



Boucle / Demi-tour

Toucher l'icône Boucle ou Demi-tour

Touchez l'icône Boucle pour faire une boucle, et l'icône Demi-tour pour effectuer un demi-tour et voler dans la direction opposée. Utilisez ces manœuvres quand les ennemis sont à vos trousses !



Boucle



Demi-tour

Demi-tour automatique

Votre chasseur fera automatiquement demi-tour si vous volez trop près du bord de la zone de combat. Utilisez votre radar (voir p. 11) pour vérifier votre position.

Attaque Laser/Verroillage

Tous les boutons

Appuyez sur les boutons A, B, X, Y, L ou R, ou sur la manette **+**, pour tirer au Laser. Maintenez enfoncé n'importe lequel de ces boutons pour verrouiller un ennemi, puis relâchez pour envoyer un tir qui poursuivra l'ennemi !

Notez que tous les personnages n'ont pas la capacité Verrouillage.



Ennemi verrouillé

Bombes

Toucher l'icône Bombe

Quand vous avez des bombes, touchez et maintenez le stylet sur l'icône Bombe, puis glissez le stylet sur le radar vers l'endroit où vous voulez lâcher la bombe. Les bombes sont puissantes, mais vous en avez un nombre limité, alors utilisez-les avec discernement !



Objets

Vous pouvez ramasser des objets en entrant en contact avec eux. Vous pouvez aussi attirer les objets proches de votre chasseur en faisant des tonneaux (voir p. 13).



Noyaux ennemis

Les noyaux ennemis apparaissent quand vous détruisez certaines cibles ennemies. Ramassez un nombre défini de noyaux pour réussir une mission.



Boule de carburant

Ramassez-en une pour augmenter votre temps limite restant (voir p. 10) de vingt-cinq secondes.



Anneau d'énergie

Ramassez-en un pour approvisionner vos boucliers (voir p. 10).



Bombe

Récupérez-la pour augmenter votre arsenal d'une bombe.

Pièce

Des pièces apparaissent quand vous avez abattu 100 ennemis. Récupérez-les toutes avant qu'elles ne disparaissent afin d'obtenir un chasseur supplémentaire.

Anneau d'objet

Volez à travers ces anneaux pour dévoiler des boules de carburant, des anneaux d'énergie ou des bombes. En **mode un joueur**, un de ces objets apparaît à chaque fois que vous abattez cinq ennemis. Alors, gardez un œil sur le décompte objets (voir p. 10) !



Anneau d'objet



Mode un joueur



Sélectionnez COMMENCER pour commencer la partie en **mode scénario**, aller à l'**écran de choix du niveau**, voir la GALERIE ou effectuer un ENTRAÎNEMENT.

Mode un joueur

La première fois que vous sélectionnez le MODE 1 JOUEUR, vous verrez une cinématique et commencerez directement la partie. La prochaine fois que vous choisirez le MODE 1 JOUEUR, vous verrez le menu ici à droite.

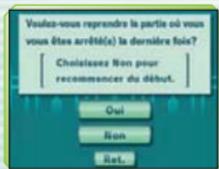
Commencer

Quand l'écran ci-contre s'affiche, sélectionnez OUI pour continuer à partir de votre dernière sauvegarde. Si vous choisissez NON, vous recommencerez la partie. Si vous choisissez NON, que vous terminez une mission et sauvegardez la nouvelle partie, vous écraserez la sauvegarde précédente. Faites attention !



RET.

Touchez ceci pour retourner à l'**écran de sélection du mode**.



Choix du niveau

Sélectionnez cette option pour voir une liste des missions déjà terminées. Choisissez la mission que vous voulez effectuer en la touchant.



Page

Touchez cette icône pour changer de page.

Galerie

Venez ici pour voir le profil de Fox et des autres pilotes. Vous pouvez aussi revoir toutes les fins que vous avez débloquées.

Quand vous regardez le profil d'un personnage, son thème musical est joué.

Entraînement

Venez ici pour améliorer vos talents de pilote et de combattant. Vous pouvez choisir un exercice parmi quatre niveaux d'entraînement.





Jouer en mode un joueur



Acceptez une mission pour aller à l'écran tactique (voir p. 20) où vous pouvez diriger Fox et ses compagnons dans la bataille. Détruisez tous les ennemis et ramassez leur noyau pour réussir la mission.

Progression dans l'histoire

Vous progressez dans l'histoire au tour par tour (voir p. 22) en déplaçant vos pilotes sur l'écran tactique et en affrontant les ennemis (voir p. 26) quand vous entrez en contact avec eux. Vous devez réussir chaque mission dans le nombre de tours imparti.

Protéger le Great Fox

Vos ennemis essaieront d'abattre le Great Fox en envoyant des troupes ou en tirant des missiles à longue portée. Si le Great Fox est détruit, votre mission sera ratée. Utilisez des manœuvres tactiques raisonnées pour que les ennemis restent concentrés sur vos pilotes et ainsi les vaincre au combat avant qu'ils ne deviennent une menace.



Détruire les vaisseaux mères ennemis et libérer les bases alliées envahies

Des vaisseaux mères sont situés dans toutes les bases envahies. Utilisez vos chasseurs pour détruire les vaisseaux mères et affaiblir ainsi l'ennemi. Vous gagnez des tours supplémentaires quand vous libérez une base et vous pouvez l'utiliser ensuite comme base (voir p. 23).



Mission réussie !/Ecran de résultats

Remplissez les objectifs de chaque mission pour la réussir et passer à la suivante. Le Great Fox peut transporter jusqu'à trois missiles d'une mission à l'autre. Les missions seront ratées si l'un des événements cités ci-dessous a lieu. Si tel est le cas, vous pouvez rejouer la mission ou arrêter de jouer et retourner à l'écran titre.

Causes de l'echec d'une mission

- Ne plus avoir de chasseurs
- Perdre le Great Fox
- Ne plus avoir de tours





Ecran tactique



L'écran tactique affiche toute la zone où a lieu une mission. Les missions sont divisées en tours sur cet écran.

Explication de l'écran tactique

Temps restant

Ceci vous indique combien de temps vous avez quand vous engagez le combat à l'**écran de combat**.

Capsules de tour

Ceci vous indique combien de tours sont disponibles pour une mission. Une capsule disparaîtra au début de chaque tour.



Noyaux ennemis restants

Statut allié

Ceci vous indique le nombre de bombes et la puissance des boucliers de chacun de vos alliés. Vous pouvez aussi voir combien de missiles le Great Fox transporte.

Carte tactique

Cette carte indique la position de vos chasseurs, des ennemis et des objets. Le Great Fox est représenté par  et les pilotes alliés par les icônes des personnages.



Affichage d'informations

Lors de la phase de tracé du plan de vol (voir p. 22) de chaque tour, vous pouvez toucher les objets ou les ennemis pour voir des informations sur l'écran supérieur. Touchez vos pilotes pour afficher des renseignements sur les chasseurs qu'ils pilotent.



Renseignements sur les chasseurs

LASER

Le type de Laser équipé. Les différentes sortes de Lasers sont SIMPLE (un rayon), DOUBLE (deux rayons), PLASMA (deux tirs ronds), ARC (rayon courbe), et FAISCEAU (puissant rayon à longue portée).

VERR.

Le type de verrouillage possédé. Il y en a trois : SIMPLE (1 point de verrouillage), MULTI (jusqu'à 5 points de verrouillage), et LARGE (peut verrouiller tous les ennemis visibles).

BOMBES

Le nombre de bombes restantes.

BOUCLIERS

La puissance des boucliers.

TURBO

La puissance de la jauge Turbo.

TEMPS SUPP.

Ceci vous indique le temps supplémentaire que le chasseur recevra s'il fait des tonneaux (voir p. 13) et qu'il dévie les tirs ennemis.

Puissance de l'ennemi

BOUCLIER

Ceci vous indique la puissance des boucliers de l'ennemi.

ARME

Ceci vous indique la puissance d'attaque de l'ennemi.

"X2", etc. vous indique le nombre d'ennemis qui doivent être détruits.



Règles du mode un joueur



Chaque tour du **mode un joueur** est composé de trois phases. Il est très important de se rappeler les particularités de la phase de plan de vol.

Tours et phases

Les tours ont lieu dans l'ordre indiqué ci-dessous. Une fois toutes les batailles de la phase de combat terminées, le tour est fini.

Phase de plan de vol

Tracez le plan de vol de tous les chasseurs de la mission et tirez les missiles.

Phase de déplacement

Tous les alliés, ennemis et missiles se déplacent selon leurs propres plans de vol.

Phase de combat

Les batailles ont toutes lieu dans l'ordre que vous décidez.

Phase de plan de vol

Dans cette partie du tour, vous tracez le plan de vol de tous les chasseurs présents. Vous pouvez également voir des informations sur les ennemis et les objets de la carte (voir p. 20) ou tirer des missiles depuis le Great Fox. Vous pouvez aussi afficher le **menu de pause** (voir p. 11) en appuyant sur START.

Comment tracer un plan de vol

Touchez un chasseur, puis faites glisser le stylet dans une direction pour tracer le plan de vol. La longueur maximale est déterminée par la réserve de carburant que le chasseur en question possède. Si vous voulez changer de plan de vol après l'avoir tracé, touchez simplement le chasseur et recommencez. Quand votre chasseur passe sur une base alliée, vos réservoirs se remplissent, vous permettant de parcourir de plus longues distances.

Quand tous les plans de vol sont tracés, touchez deux fois l'écran tactile pour faire apparaître l'icône de tours. Touchez-la pour passer à la phase de déplacement.

Réservoir

Affiché lors des déplacements, il se vide au fur et à mesure du trajet.



Base alliée

Passez au-dessus pour remplir votre réservoir.

Tirer des missiles depuis le Great Fox

Pour tirer un missile, touchez le Great Fox, puis faites glisser le missile jusqu'à un ennemi. Les missiles sont très puissants mais leur nombre est limité, alors choisissez bien vos cibles.



Phase de déplacement

Pendant cette phase, tous vos chasseurs se déplacent simultanément selon leur plan de vol. Les ennemis et les missiles se déplacent aussi lors de cette phase. Tout objet ramassé lors de cette phase de déplacement vous revient.



Vous pouvez ouvrir le **menu de pause** lors de la phase de déplacement en appuyant sur START.

Les quatre sortes d'ennemis que vous pouvez rencontrer sont indiquées ci-dessous. Si vous remplissez certaines conditions lorsque vous vous déplacez, vous engagerez le combat contre ces ennemis. Une fois en phase de combat, vous effectuez un combat à la fois, jusqu'à ce que tous les combats soient faits.



Chasseur ennemi

Si un de ces ennemis croise le plan de vol d'un chasseur, le combat aura lieu. Le nombre de  représente la puissance ennemie. Plus il y a de points rouges, plus il y a de noyaux ennemis.



Missile ennemi

Le combat débutera si un chasseur et un missile entrent en contact. Notez que contrairement aux chasseurs ennemis, les missiles ne changeront jamais de trajectoire pour suivre le plan de vol d'un personnage.



Bases ennemies

Si un chasseur passe au-dessus d'une de ces bases, il s'arrêtera et engagera le combat contre le vaisseau mère ennemi protégeant la base.

Phase de combat

Si le combat est engagé lors de la phase de déplacement, les écrans supérieur et tactile s'inverseront. L'écran tactile affichera alors les panneaux de combat de toutes les batailles à effectuer.



Panneau de combat

Le personnage s'engageant dans la bataille est affiché en haut à droite du panneau. Le nombre de noyaux nécessaires pour gagner (voir p. 18) est en bas à droite.

Touchez un panneau pour commencer le combat qu'il représente. Une fois une bataille terminée, touchez un autre panneau pour vous engager dans un nouveau combat. Continuez ainsi jusqu'à avoir effectué toutes les batailles.

Quand les panneaux sont empilés les uns sur les autres, vous ne pouvez choisir que le panneau du dessus.

Quand deux personnages sont affichés sur un panneau, vous pouvez choisir celui que vous souhaitez utiliser.



Batailles en mode un joueur

Quand vous rencontrez un ennemi sur la carte tactique, choisissez un des panneaux de combat affichés pour lancer la phase de combat (voir p. 25) et engager le combat.

Règle de combat

Avant le début du combat, la cible ennemie est affichée. Pilotez votre chasseur à travers l'écran et détruisez-la. Une fois que vous avez le nombre de noyaux ennemis requis (voir p. 18), le combat est terminé.



Poursuite et balises

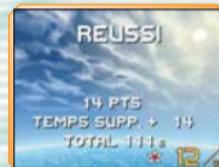
Le fait de pourchasser et abattre des vaisseaux mères et des missiles ennemis est connu sous le nom de poursuite. Suivez les balises pour atteindre la cible, puis suivez les instructions affichées à l'écran pour la détruire. Si vous ratez une des balises, l'ennemi s'enfuira ou votre chasseur sera abattu !



Balise

Terminer le combat

Une fois le combat terminé, l'**écran de résultats** s'affiche. Vous recevez du temps supplémentaire selon le nombre d'ennemis que vous avez abattus, puis vous retournez à l'**écran de panneau de combat** (voir p. 25).



Le temps restant est le temps qu'il reste après tous les combats de la mission.

Si vous terminez un combat avec un score parfait, le Great Fox obtiendra un missile (voir p. 23).

Pénalités

Si un chasseur est abattu ou n'a plus de carburant, le pilote perdra le combat et le nombre de chasseurs en réserve diminuera de un. De même, le déplacement restant du chasseur battu au combat sera annulé et l'ennemi qui a battu ce chasseur continuera sur sa trajectoire d'origine. Si vous n'avez plus de chasseurs et qu'un personnage tombe au combat, vous ne pourrez plus l'utiliser. Si vous n'avez plus de personnages, la mission sera ratée.



Obtenir des tours

Libérez une base alliée et vous obtiendrez deux tours (voir p. 20), ce qui augmentera le nombre de tours pour terminer la mission.





Téléchargement DS



Ce mode est prévu pour un maximum de six joueurs. Pour de plus amples informations sur le téléchargement DS, veuillez vous référer à la page 30.

Console hôte

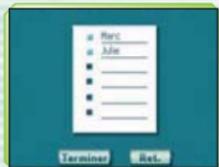
En **mode multijoueur**, le joueur utilisant la console avec la carte DS sera l'hôte et créera un groupe de bataille. Tous les autres joueurs se joindront au groupe de l'hôte. Sélectionnez TELECHARGEMENT DS pour que l'écran ci-contre s'affiche, puis choisissez RECRUTEMENT.



Recherche d'adversaires

Attendez que des adversaires apparaissent sur l'**écran de recherche d'adversaires**. Touchez TERMINER pour fermer le groupe et commencer le téléchargement du jeu. Paramétrez le chasseur, le combat commencera juste après automatiquement.

A l'**écran de paramètres**, vous pouvez choisir entre FAIBLE, MOYEN et PUISSANT pour votre bouclier. Vous pouvez aussi sélectionner NORMAL ou INVERSE pour le type de CONTROLES.



Console cliente

Dans ce mode, vous pouvez télécharger le jeu de la console hôte et vous joindre à un groupe. Une fois que la console hôte a choisi TERMINER, le téléchargement commence. Après cela et une fois le réglage des paramètres effectué, le combat commence.

Les données téléchargées seront perdues lorsque vous éteindrez votre Nintendo DS.



Règles du téléchargement DS

Affrontez d'autres pilotes sur l'**écran de combat**. Si vous abattez un chasseur, une étoile apparaît. Le joueur qui a le plus d'étoiles à la fin de la partie gagne. Les objets suivants sont également disponibles en **mode multijoueur**.



Etoile



Plasma

Récupérez ceci pour transformer votre Laser en tir plasma.



Double

Ramassez ceci pour être équipé d'un puissant double tir de Laser.



Mode furtif

Attrapez ceci pour vous rendre invisible de vos adversaires pendant un court instant.



Bombe à retardement

Récupérez cet objet unique au **mode multijoueur** et laissez le compte à rebours pour la destruction commencer.

Il n'y a pas de **menu de pause** en **mode multijoueur**. S'il y a égalité, personne ne recevra de points pour une victoire dans les statistiques.



Communication sans fil DS (jeu une carte)



Instructions sur le jeu une carte.

Équipement nécessaire

Nintendo DS	1 par joueur
Cartes DS STAR FOX COMMAND	1

Connexion

Console hôte :

1. Assurez-vous que toutes les consoles sont éteintes avant d'insérer la carte DS.
2. Mettez la console sous tension. Si le **mode de démarrage** de votre console est réglé sur MODE MANUEL, le **menu principal Nintendo DS** s'affiche. Si le MODE AUTOMATIQUE est activé, ignorez l'étape suivante et passez à l'étape 4.
3. Touchez le panneau STAR FOX COMMAND.
4. Suivez les instructions de la page 28.

Console cliente :

1. Allumez la console. Le **menu principal Nintendo DS** s'affiche.

NOTE : Vérifiez que le **mode de démarrage** de votre console est en MODE MANUEL. Pour savoir comment régler le **mode de démarrage**, veuillez vous référer au mode d'emploi de votre console Nintendo DS.

2. Touchez le panneau TELECHARGEMENT DS. L'écran de sélection du jeu s'affiche.
3. Touchez le panneau STAR FOX COMMAND.
4. Un message de confirmation apparaît. Touchez OUI pour télécharger les données du jeu depuis la console hôte.
5. Suivez les instructions de la page 28.



Communication sans fil DS (jeu multi-cartes)



Instructions sur le jeu multi-cartes.

Équipement nécessaire

Nintendo DS	1 par joueur
Cartes DS STAR FOX COMMAND	1 par joueur

Connexion

1. Assurez-vous que les consoles sont éteintes avant d'insérer les cartes DS.
2. Mettez les consoles sous tension. Si le **mode de démarrage** de votre console est réglé sur MODE MANUEL, le **menu principal Nintendo DS** s'affiche. Si le MODE AUTOMATIQUE est activé, ignorez l'étape suivante et passez à l'étape 4.
3. Touchez le panneau STAR FOX COMMAND.
4. Suivez les instructions de la page 33.

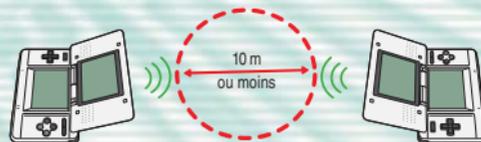
Précautions à suivre

Pour obtenir de meilleurs résultats lors de la communication sans fil, veuillez suivre les recommandations suivantes :

L'icône  à l'écran indique la fonction de communication sans fil. Elle apparaît sur le **menu principal Nintendo DS** ou sur l'écran de jeu.

Lorsque l'icône de communication sans fil est affichée, cela signifie que l'option qui lui est associée démarre une communication sans fil.

N'UTILISEZ PAS la fonction de communication sans fil dans les endroits où celle-ci est interdite (comme les hôpitaux, les avions, etc.). Pour de plus amples informations concernant la fonction de communication sans fil, veuillez vous référer au livret de précautions sur la santé et la sécurité séparé qui accompagne votre console Nintendo DS.



Pendant un jeu utilisant la communication sans fil, l'icône  apparaît pour indiquer la puissance du signal. L'icône a quatre affichages différents, tels qu'indiqués ci-dessous, en fonction de la puissance du signal. Plus le signal est fort, plus le jeu en communication sans fil est fluide.



Le témoin d'alimentation clignote rapidement pour indiquer qu'une communication sans fil est en cours.

Pour obtenir de meilleurs résultats, reportez-vous aux conseils suivants :

- Commencez avec une distance entre les consoles d'environ 10 mètres au plus et rapprochez-vous ou éloignez-vous en fonction de vos désirs, tout en gardant la puissance du signal à deux barres ou plus pour obtenir les meilleurs résultats.
- Gardez une distance inférieure à 20 mètres entre les consoles.
- Les consoles doivent être orientées les unes vers les autres de la manière la plus directe possible.
- Évitez que des personnes ou des obstacles se trouvent entre les consoles Nintendo DS.
- Évitez les interférences créées par d'autres appareils. Si les communications semblent affectées par d'autres appareils (réseau sans fil, four à micro-ondes, appareils sans fil, ordinateurs), déplacez-vous à un autre endroit ou éteignez l'appareil créant les interférences.



Bataille Wi-Fi



La connexion Wi-Fi Nintendo permet à plusieurs pilotes STAR FOX COMMAND de s'affronter via Internet, même s'ils sont très éloignés.

Paramètres Wi-Fi

Pour jouer en BATAILLE Wi-Fi, vous devez d'abord compléter la configuration de la connexion Wi-Fi Nintendo. Dans le **menu de bataille Wi-Fi**, sélectionnez PARAMETRES, puis suivez les instructions affichées à l'écran (voir ci-contre). Pour plus de détails, veuillez vous référer au mode d'emploi de la connexion Wi-Fi Nintendo inclus avec ce jeu.



Menu de bataille Wi-Fi

Choisissez BATAILLE Wi-Fi dans le **menu de sélection du mode**. Cela terminé, le menu ci-dessous s'affiche.

STAR FOX COMMAND évalue votre compétence de pilote selon un rang allant de Z à A. Le pourcentage à droite de votre rang représente votre progression dans ce rang. Plus ce chiffre est élevé, plus vous progressez. Le nombre près de  indique le nombre d'étoiles que vous avez récoltées. Les statistiques sur les VICTOIRES, les ABANDONS et le TOTAL sont aussi indiquées ici.



Rang

MODE Wi-Fi

Connectez-vous à la CWF Nintendo pour jouer des parties en multijoueur (voir p. 35).

CODE AMI

Vérifiez ici vos codes ami ou enregistrez un nouveau code ami dans votre liste d'amis (voir p. 37).

PARAMETRES

Sélectionnez cette option pour ajuster les paramètres utilisés pour vous connecter à la CWF Nintendo.

Après vous être connecté à la CWF Nintendo pour la première fois, il est important que vous continuiez à utiliser la même console Nintendo DS et carte STAR FOX COMMAND. Une fois que vous êtes connecté à la CWF Nintendo pour la première fois, celle-ci considère la console et la carte DS comme un ensemble. Pour de plus amples informations, veuillez vous référer au mode d'emploi de la connexion Wi-Fi Nintendo.



Mode Wi-Fi



Le mode Bataille Wi-Fi vous permet d'affronter jusqu'à trois autres joueurs.

Paramétrer la connexion Wi-Fi Nintendo

Choisissez MODE Wi-Fi dans le **menu Bataille Wi-Fi**, puis confirmez votre choix en touchant OK pour commencer le paramétrage de la CWF Nintendo.

Si vous vous connectez à la CWF Nintendo pour la première fois, un code ami (voir p. 37) sera automatiquement créé pour vous.



En cas de problème

Si vous ne pouvez pas vous connecter à la CWF Nintendo, un message d'erreur et un code d'erreur s'afficheront à l'écran. Pour plus d'informations, veuillez vous référer au mode d'emploi de la connexion Wi-Fi Nintendo.

Choix du mode Wi-Fi

En **mode Wi-Fi**, vous pouvez choisir deux modes multijoueur différents : BATAILLE ROYALE et BATAILLE LIBRE. En BATAILLE LIBRE, vous pouvez choisir entre quatre jeux différents. Une fois qu'un adversaire a été trouvé, l'**écran de recherche d'adversaires** s'affiche. Quand le nombre de joueurs souhaité a été trouvé, la partie commence.



BATAILLE ROYALE

Choisissez BATAILLE ROYALE pour vous lancer dans un combat contre trois autres chasseurs. Les résultats affecteront le rang de chaque joueur (voir p. 33).

BATAILLE LIBRE

Choisissez BATAILLE AMIS pour jouer contre un à trois autres joueurs enregistrés dans votre liste d'amis. Si vous choisissez BATAILLE HASARD, vous pouvez sélectionner le nombre de joueurs par partie. Choisissez **1** pour deux joueurs, **3** pour trois et **4** pour quatre joueurs.

Règles du mode Wi-Fi

Dans ce mode, vous affronterez trois fois le même adversaire. Les règles du **mode Wi-Fi** sont les mêmes que celle du **mode téléchargement DS** (voir p. 28). Abattez les autres chasseurs pour faire apparaître des étoiles. Le pilote qui a le plus d'étoiles à la fin du temps imparti gagne la partie.



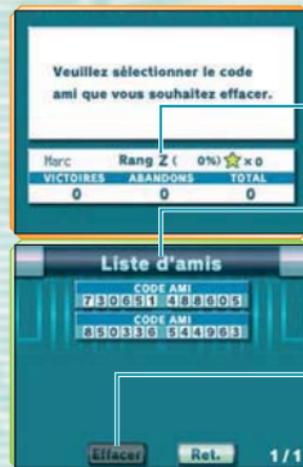
Code ami



Si un ami et vous-même enregistrez vos codes ami respectifs, vous pouvez vous affronter en Bataille amis quand vous jouez dans la partie Bataille Libre du **mode Wi-Fi**.

Liste d'amis

Des informations sur vos amis sont affichées dans cette section. Vous pouvez y enregistrer jusqu'à 30 amis.



Rang de l'ami sélectionné

LISTE D'AMIS

Ici sont affichées les informations sur vos amis.

EFFACER

Sélectionnez un nom de la liste et touchez ce bouton pour effacer ce nom de la liste.

Entrer le code

Venez dans cette section pour entrer le code ami d'autres joueurs et les enregistrer dans votre liste d'amis. N'oubliez pas d'aller dans la partie CONFIRMER LE CODE pour prendre note de votre propre code ami.

1 Entrer le code ami

Quand l'écran ci-contre s'affiche, vous pouvez entrer un code ami. Une fois les 12 chiffres entrés, appuyez sur OK.



Boutons des chiffres

Touchez les chiffres pour les rentrer. Sélectionnez   pour déplacer le curseur.

Confirmer le code

C'est dans cette partie que vous pouvez voir votre propre code ami.

Echange de codes

Vous pouvez échanger des codes ami via la communication sans fil DS (voir p. 30-32).

1 Pour échanger des codes ami, sélectionnez d'abord BATAILLE Wi-Fi dans le **menu principal**, puis choisissez CODE AMI dans le **menu Bataille Wi-Fi**, et ensuite ECHANGE DE CODES dans le **menu codes ami**. A partir de là, la console hôte devra choisir CENTRE DE CODES et la console cliente RECHERCHE DE CODE.

2 Une fois que la recherche aboutit, le nom d'utilisateur de la console hôte s'affiche sur l'écran tactile de la console cliente. Sélectionnez le nom de la console hôte pour échanger des codes ami avec cette console. Il peut y avoir jusqu'à quatre noms d'utilisateur de console hôte affichés en même temps sur l'écran tactile de la console cliente, mais l'échange de codes ami ne peut être effectué qu'avec une console à la fois.



Connexion Wi-Fi Nintendo



La connexion Wi-Fi Nintendo permet à de nombreux joueurs possédant STAR FOX COMMAND de s'affronter grâce à Internet, même s'ils sont séparés par de grandes distances.

- Pour jouer à des jeux Nintendo DS sur Internet, vous devez tout d'abord paramétrer la connexion Wi-Fi Nintendo (CWF Nintendo) sur votre console Nintendo DS. Veuillez lire le mode d'emploi CWF Nintendo inclus avec ce jeu pour savoir comment paramétrer votre Nintendo DS.
- Pour terminer l'installation de la CWF Nintendo, vous aurez besoin d'un PC équipé d'un périphérique de réseau sans fil installé (comme un routeur sans fil) ainsi que d'une connexion Internet haut débit.
- Si votre PC n'est pas équipé d'un périphérique de réseau sans fil, vous aurez besoin d'un connecteur Wi-Fi USB Nintendo (vendu séparément). Veuillez consulter le mode d'emploi CWF Nintendo séparé pour plus d'informations.
- Jouer en ligne avec la connexion Wi-Fi Nintendo consomme plus d'énergie que les autres modes de jeu. Nous vous conseillons donc d'utiliser le câble d'alimentation pour éviter que votre console ne s'éteigne en cours de partie.
- Vous pouvez également jouer aux jeux compatibles CWF Nintendo grâce à des bornes d'accès Internet sélectionnées sans aucune installation additionnelle.



Cartouche vibration Nintendo DS



**CE JEU EST COMPATIBLE AVEC LA NINTENDO DS™ RUMBLE PAK
(CARTOUCHE VIBRATION NINTENDO DS) (Modèle n° : NTR-008).**

La cartouche vibration Nintendo DS apporte des sensations de retour de force pendant vos parties. La cartouche vibration Nintendo DS est fournie séparément. Contactez le service consommateurs Nintendo pour savoir comment vous procurer une cartouche vibration.

Veillez lire les indications suivantes avant d'utiliser un jeu avec la cartouche vibration Nintendo DS.

1. Assurez-vous que la console Nintendo DS (NTR-001, USG-001) est éteinte.
2. Insérez la cartouche vibration Nintendo DS dans le port cartouche (SLOT-2) à l'avant de la console Nintendo DS (l'étiquette doit être orientée vers le bas), de la même façon qu'une cartouche de jeu Game Boy Advance.
3. Si vous voulez utiliser la cartouche vibration Nintendo DS avec la console Nintendo DS™ Lite, veuillez retirer le cache port cartouche Nintendo DS Lite (USG-005) du port cartouche (SLOT-2). Pour obtenir de plus amples informations, consultez le mode d'emploi de votre Nintendo DS Lite.
4. Assurez-vous de bien éteindre la console avant d'enlever la cartouche vibration Nintendo DS.

La cartouche vibration Nintendo DS est une cartouche d'option exclusive à la console Nintendo DS. Elle ne fonctionnera pas avec d'autres consoles de jeu.

En cas de problème

La cartouche vibration Nintendo DS émet un son

- La cartouche vibration Nintendo DS émet des sons lorsque vous jouez si la fonction vibration est activée.

La cartouche vibration ne vibre pas

- Assurez-vous que la fonction vibration est activée dans le jeu. Référez-vous à la page 42 pour savoir comment activer ou désactiver la fonction vibration.
- Assurez-vous que les contacteurs de la cartouche vibration Nintendo DS et de la console Nintendo DS (SLOT-2) ne sont pas sales.

La cartouche vibre en permanence

- Assurez-vous que les contacteurs de la cartouche vibration Nintendo DS et de la console Nintendo DS (SLOT-2) ne sont pas sales.

Si la cartouche vibration Nintendo DS ne fonctionne toujours pas après avoir vérifié les points précédents, veuillez contacter le service consommateurs Nintendo. Veuillez également lire le mode d'emploi fourni avec la cartouche vibration Nintendo DS.



Options



Sélectionnez **OPTIONS** à l'**écran de sélection du mode** (voir p. 9) pour afficher les options suivantes du **menu d'options**.

Son

Ici, vous pouvez ajuster les paramètres sonores du jeu. Tout d'abord, choisissez un **MODE son** : **STEREO**, **SURROUND** ou **ECOUTEURS**. Vous pouvez aussi régler le mode **VOCAL** des personnages. Pour cela, sélectionnez au choix : **UTILISATEUR** (les voix des personnages sont basées sur votre voix), **NORMAL** (les voix par défaut) ou **MACHINE** (pas de voix).

Contrôles

Ici, vous pouvez choisir le type de contrôles à utiliser à l'**écran de combat**. Les types de contrôles disponibles sont le TYPE A (normal avec vibration), le TYPE B (inversé avec vibration), le TYPE C (normal sans vibration) et le TYPE D (inversé sans vibration).

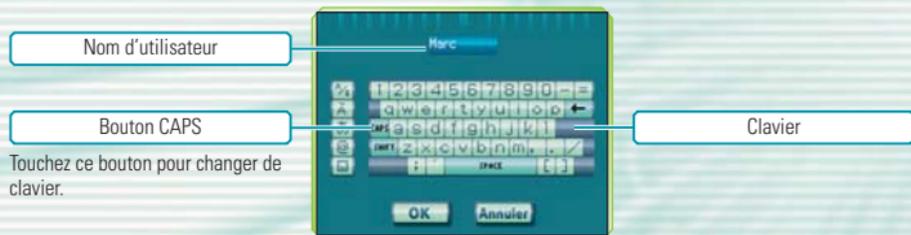
Nom d'utilisateur

Entrer un nom d'utilisateur de huit lettres ou moins qui sera utilisé en **mode Bataille Wi-Fi**.

Si vous n'entrez aucun nom d'utilisateur, votre nom d'utilisateur de la console Nintendo DS sera utilisé par défaut.

Clavier

Entrez les lettres du clavier en les touchant. Appuyez sur OK quand vous avez terminé.



Enregistrement

Vous pouvez utiliser votre propre voix pour créer des données vocales uniques pour certains personnages du jeu. Quand vous avez répondu à toutes les questions, l'**écran de confirmation des données** s'affiche. Pour être sûr que la voix vous plaît, touchez le personnage dont vous voulez entendre la voix pour en écouter un extrait. Si cela vous satisfait, touchez OK pour sauvegarder la voix.

EFF. DONNEES

Ici, vous pouvez effacer les données de jeu. Choisissez DONNEES VOCALES pour effacer les données vocales que vous avez enregistrées ou sélectionnez DONNEES 1 JOUEUR pour effacer toutes les données du **mode un joueur**, ou touchez RESULTATS Wi-Fi pour effacer tous les résultats du **mode Wi-Fi**.

Une fois que les données ont été effacées, elles ne peuvent plus être récupérées, alors faites attention !



Personnages



Fox

Le héros du jeu. Le chef de l'escadron Star Fox. Son courage et son sens de la justice sont grands, même s'il est parfois trop sérieux.



Arwing II

Laser:	simple
Verr.:	simple
Bombes:	2
Boucliers:	
Turbo:	

Krystal

Ancien membre de l'équipe Star Fox. Elle est forte et gentille, mais peut parfois être trop têtue pour son bien.



Cloud Runner

Laser:	double
Verr.:	simple
Bombes:	1
Boucliers:	
Turbo:	



Pour plus d'informations sur les spécificités de chaque chasseur, reportez-vous à la page 21.



Falco

Pilote fanfaron et buté qui a des problèmes avec l'auto-rité. Ses dons indéniables de pilote en font un membre indispensable de l'équipe.



Sky Claw

Laser:	simple
Verr.:	multi
Bombes:	1
Boucliers:	
Turbo:	

Slippy

L'ami le plus proche de Fox dans l'équipe. Plus doué comme mécano que comme pilote, il crée la plupart des armements de l'équipe.



Bullfrog

Laser:	plasma
Verr.:	N/E
Bombes:	3
Boucliers:	
Turbo:	



Pour plus d'informations sur les spécificités de chaque chasseur, reportez-vous à la page 21.

Dash

Monkey Arrow

Laser: double
Verr.: simple
Bombes: 2
Boucliers: 
Turbo: 



Wolf

Wolfen

Laser: double
Verr.: multi
Bombes: 1
Boucliers: 
Turbo: 



Leon

Rainbow Delta

Laser: N/E
Verr.: large
Bombes: 2
Boucliers: 
Turbo: 



Panther

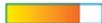
Black Rose

Laser: faisceau
Verr.: N/E
Bombes: 1
Boucliers: 
Turbo: 



Bill

Chasseur Cornérien

Laser: double
Verr.: N/E
Bombes: 2
Bouclier: 
Turbo: 



Lucy

Sky Bunny

Laser: plasma
Verr.: simple
Bombes: 1
Boucliers: 
Turbo: 



Amanda

Tadpole

Laser: simple
Verr.: multi
Bombes: 1
Boucliers: 
Turbo: 



Katt

Cat's Paw II

Laser: arc
Verr.: simple
Bombes: 2
Boucliers: 
Turbo: 



Peppy

Arwing

Laser: double
Verr.: simple
Bombes: 2
Boucliers: 
Turbo: 



