SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Mode d'emploi

STARFOX 2

Histoire

Personnages

Commandes

Comment jouer

Combat

Objets

Mini-carte et radar

La bataille pour la galaxie est terminée. Les plans du maléfique empereur Andross pour prendre le contrôle du système Lylat ont été déjoués par l'armée de Corneria, en grande partie grâce aux exploits héroïques de l'escadron de combattants d'élite Star Fox. Leur mission accomplie, Fox McCloud et son équipe repartent sillonner l'espace, sous les acclamations reconnaissantes des habitants de Corneria.

Cependant...

Andross a survécu. Consumé par le désir de se venger, il prépare une invasion plus terrible encore que la précédente. Les habitants de Lylat ne se doutent de rien, mais la paix dont ils jouissent est vouée à disparaître. Et en effet, le jour fatidique, les forces d'Andross attaquent à nouveau.

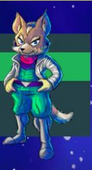
Prises par surprise, les planètes du système Lylat tombent l'une après l'autre face à l'armée d'Andross. Corneria, la plaque tournante de la galaxie, est désormais livrée à elle-même alors que le vil empereur approche dangereusement.

« Tous nos avant-postes ont été détruits. À ce stade, tout ce que nous pouvons faire, c'est protéger Corneria, et encore... »

Tandis qu'il pense tout haut, une idée traverse l'esprit du général Pepper.

« Passez-moi Star Fox sur-le-champ ! La galaxie a encore besoin d'eux ! »

Star Fox est de retour. Disposant d'Arwings améliorés et de deux nouveaux membres issus de l'armée de Corneria, l'équipe est plus forte et décidée qu'elle ne l'a jamais été. Il est temps pour elle de mettre un terme aux agissements d'Andross. Une bonne fois pour toutes.



Fox McCloud

Chef expérimenté de l'équipe Star Fox, Fox McCloud peut compter sur la loyauté indéfectible de ses hommes.

Falco Lombardi

Un pilote d'élite qui entretient une rivalité amicale avec Fox.

Peppy Hare

Un pilote vétéran qui maintient la cohésion de l'équipe par son calme et sa sagesse.

Slippy Toad

Un individu qui commet des erreurs par manque d'assurance, mais il est dur de lui en vouloir.

Miyu

Une partisane de la bonne vieille maxime « la meilleure défense, c'est l'attaque ».

Fay

Issue d'une famille d'aristocrates, elle a renoncé à la haute société pour défendre sa planète d'origine.

Star Wolf, le mystérieux escadron de mercenaires

On se sait pas grand-chose du groupe de mercenaires sans scrupules connu sous le nom de Star Wolf. À la solde d'Andross, les quatre membres qui le composent sont recherchés et craints dans toute la galaxie. Ils ne reculent devant rien pour atteindre leur but.

Wolf O'Donnell

Un criminel abject capable de trahir n'importe qui pour de l'argent.

Leon Powalski

Un inquiétant personnage au regard insondable venu d'on ne sait où.

Pigma Dengar

Un personnage égocentrique et cruel, doté d'une force incroyable.

Algy

Connu comme l'individu le plus sournois de tout le cosmos, il exploite les faiblesses de ses cibles sans montrer la moindre pitié.

En coulisses du développement 1

Des illustrations réalisées spécialement pour cette version !

Ce jeu, prévu pour être la suite du premier Star Fox, n'est jamais sorti bien que son développement ait été mené à bien. Par conséquent, il n'a jamais disposé de mode d'emploi ni de boîte.

Pour marquer la sortie du jeu sur la plateforme Nintendo Classic Mini: Super Nintendo Entertainment System, nous avons demandé à un membre de l'équipe de développement originelle (responsable du design depuis le premier épisode) de réaliser des illustrations comme il l'aurait fait si une boîte devait être produite. Si celle du premier Star Fox s'ornait de photos de marionnettes, un style très différent a été adopté pour le réveil de cette suite longtemps endormie !

Vous pouvez télécharger les illustrations de l'équipe Star Fox (représentant également les nouveaux membres Miyu et Fay) et les utiliser sur votre appareil connecté. Que diriez-vous de vous en servir pour votre écran de veille ?

Télécharger

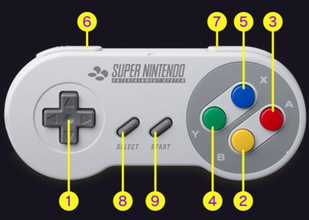
1. Pilotage de l'Arwing en combat

Mode vaisseau

Mode Walker

Mode vaisseau

Quatre types de configuration des commandes sont disponibles : A, B, C et D. Vous pouvez choisir celui qui vous convient à l'écran de sélection du pilote.



Type A

1		⬆ Plonger ⬅ ➡ Tourner ⬇ Prendre de l'altitude
2	B	Turbo laser
3	A	Freiner
4	Y	Accélération (temporaire)
5	X	Objet spécial
6	L	Virage rapide à gauche (tonneau sur la gauche)
7	R	Virage rapide à droite (tonneau sur la droite)
8	SELECT	Transformation
9	START	Pause/Carte

Types B et D

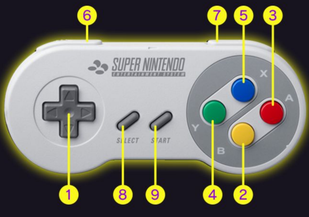
1		⬆ Prendre de l'altitude ⬇ Plonger

Types C et D

2	B	Freiner
3	A	Objet spécial
4	Y	Turbo laser
5	X	Accélération

- Les fonctions des boutons L, R, SELECT et START sont identiques pour tous les types de configuration des commandes et pour toutes les formes de votre engin.

Mode Walker

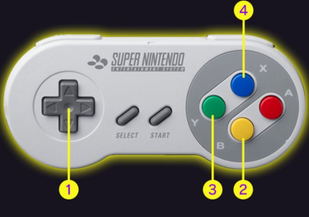


1		⬆ Avancer ⬅ ➡ Se déplacer latéralement ⬇ Reculer
2	B	Turbo laser
3	A	Sauter/Nager
4	Y	Accélérer après un saut
5	X	Objet spécial
6	L	Pivoter sur la gauche
7	R	Pivoter sur la droite
8	SELECT	Transformation
9	START	Pause/Carte

- Le turbo laser du mode Walker est plus puissant que celui de base du mode vaisseau. De plus, la hauteur des tirs est automatiquement ajustée (dans une certaine mesure) pour atteindre les cibles.
- Certains éléments, tels que les plateformes à bouclier ou les interrupteurs situés en territoire ennemi, ne peuvent être utilisés qu'en mode Walker.

2. Décider d'une stratégie sur la carte

Sur la carte, vous pouvez choisir quels ennemis attaquer. Sélectionnez une cible avec la manette + et appuyez sur le bouton B pour que votre Arwing commence à se diriger vers elle.



1		Choisir une destination (déplacer le curseur)
2	B	Confirmer la destination
3	Y	Annuler (arrête l'écoulement du temps)
4	X	Annuler (arrête l'écoulement du temps)

- Dès que vous appuyez sur le bouton B, le temps commence à s'écouler et l'ennemi démarre ses manœuvres. N'hésitez pas à utiliser la fonction d'annulation si vous avez besoin de reprenser votre stratégie.
- Vous pouvez changer de pilote en appuyant sur le bouton SELECT.

À l'écran titre, choisissez une option à l'aide de la manette + et confirmez en appuyant sur le boufon START ou sur le bouton B. Vous pouvez annuler en appuyant sur le bouton X ou sur le bouton Y.

» MISSION
Affrontez les forces d'Andross.

» RECORD (records)
Consultez les cinq meilleurs scores. Vous pouvez également les effacer.

» STEREO (stéréo)
Passez du mode stéréo au mode mono, et vice versa.

MISSION

Choisissez un niveau de difficulté. Le mode EXPERT n'est disponible qu'après avoir fini le mode HARD (difficile) en remplissant certaines conditions. Le but du jeu est de protéger Corneria des attaques ennemies tout en repreanant les territoires occupés par les forces d'Andross.

- Les planètes occupées par les forces d'Andross changent à chaque partie, à une exception près : si vous perdez une partie et sélectionnez RETRY (réessayer), aucun changement n'aura lieu.
- Vous pouvez passer la séquence d'introduction en appuyant sur le bouton START. En cours de jeu, le défilement des messages du général Pepper peut être accéléré à l'aide du bouton B.

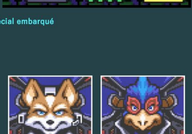
Sélection des pilotes

Vous pouvez choisir parmi six pilotes. L'histoire est centrée sur le personnage principal et le partenaire que vous sélectionnez. Chaque personnage pilote un type d'Arwing précis (il en existe trois).

À l'écran de sélection des pilotes, choisissez un personnage avec la manette + et confirmez en appuyant sur le bouton B (annulez en appuyant sur le bouton X ou sur le bouton Y). Sélectionnez l'icône représentant une manette + pour changer le type de configuration des commandes. Votre partenaire est sélectionné automatiquement, mais vous pouvez en choisir un autre à l'aide de la manette +.

Prototype d'Arwing

Un vaisseau stable aux fonctions équilibrées.



Objet spécial embarqué
Bombe

Pilotes
Fox & Falco

Arwing cuirassé

Un vaisseau très résistant mais plutôt lent. Son méga laser met assez longtemps à charger.

Objet spécial embarqué
Module de réparation

Pilotes
Peppy & Slippy

Arwing léger

Un vaisseau rapide dont le méga laser ne prend pas longtemps à charger. Il est moins résistant que les autres types d'Arwing.

Objet spécial embarqué
Super bouclier

Pilotes
Miyu & Fay

- La vitesse de déplacement en mode Walker et sur la carte est la même pour tous les types d'Arwing.

En mode vaisseau, vous pouvez effectuer des virages plus rapides en appuyant simultanément sur le bouton L ou R et sur la direction correspondante de la manette +. De plus, en appuyant rapidement deux fois sur le bouton L ou R, vous pouvez effectuer un tonneau qui renvoie les attaques ennemies.

En coulisses du développement 2

La naissance du mode combat ciblé

- Ce jeu comprend des séquences où vous progressez en suivant un chemin linéaire dans un environnement en 3D, comme dans le premier épisode de la série. Par contre, à la différence de ce dernier, certaines sections vous laissent vous déplacer librement dans la direction de votre choix.

C'est donc dans Star Fox 2 que le concept du mode combat ciblé, qui apparaît dans les jeux Star Fox depuis l'épisode Nintendo 64, est né !

Choisissez une destination sur la carte et engagez le combat.

Carte

Cet écran vous donne une vue globale du système Lylat. Déplacez le curseur à l'aide de la manette + et appuyez sur le bouton B pour envoyer votre Arwing à l'endroit indiqué. Si vous choisissez une nouvelle destination et appuyez à nouveau sur le bouton B, la trajectoire de votre Arwing s'adapte en fonction. Votre vaisseau et ceux des ennemis se déplacent simultanément. S'ils se rencontrent, l'écran de combat s'affiche.

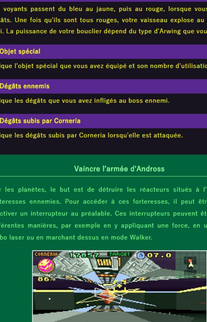
1. Planète occupée par l'ennemi
2. Transporteur ennemi en route pour Corneria
3. Escadron ennemi en route pour Corneria
4. Missile en route pour Corneria
5. Arwing
6. Vaisseau mère (répare votre vaisseau)
7. Satellite
(système de défense de Corneria équipé d'un canon laser)

- Les types et le nombre de vaisseaux composant une unité ennemie s'affichent lorsque vous placez le curseur sur cette unité.
- Votre Arwing et les unités ennemies ne se déplacent qu'une fois que vous avez appuyé sur le bouton B.

Essayez de prévoir les déplacements des ennemis sur la carte et éliminez ceux qui sont les plus proches de Corneria en premier.

Écran de combat

Sur cet écran, le nombre d'ennemis restants est indiqué sous TARGET (cible). Lorsque vous vous trouvez sur une planète, les forteresses qui abritent un réacteur et les interrupteurs qui font apparaître ces forteresses sont inclus dans ce nombre, ainsi que d'autres éléments.



1. Score
2. Cibles restantes
Indique le nombre de cibles restant à éliminer dans la zone.
3. Temps
Indique le temps écoulé depuis le début du combat.
4. Radar
Affiche les objets proches de votre vaisseau.
5. Altimètre
6. Jauge de charge du turbo laser
Maintenez le bouton B enfoncé pour charger votre turbo laser. Une fois la jauge pleine, vous pouvez déclencher un tir dévastateur, mais si vous subissez des dégâts pendant la charge, la jauge se vide. La vitesse de charge dépend du type d'Arwing que vous pilotez.
7. Bouclier
Les voyants passent du bleu au jaune, puis au rouge, lorsque vous subissez des dégâts. Une fois qu'ils sont tous rouges, votre vaisseau explose au moindre dégât subi. La puissance de votre bouclier dépend du type d'Arwing que vous pilotez.
8. Objet spécial
Indique l'objet spécial que vous avez équipé et son nombre d'utilisations restantes.
9. Dégâts ennemis
Indique les dégâts que vous avez infligés au boss ennemi.
10. Dégâts subis par Corneria
Indique les dégâts subis par Corneria lorsqu'elle est attaquée.

Vaincre l'armée d'Andross

Sur les planètes, le but est de détruire les réacteurs situés à l'intérieur des forteresses ennemies. Pour accéder à ces forteresses, il peut être nécessaire d'activer un interrupteur au préalable. Ces interrupteurs peuvent être activés de différentes manières, par exemple en y appliquant une force, en utilisant votre turbo laser ou en marchant dessus en mode Walker.

Lorsque vous affrontez un transporteur, vous devez pénétrer en son sein afin d'atteindre son réacteur. Que vous vous trouviez sur une planète ou que vous soyez confronté à un transporteur, vous devrez vaincre de nombreux ennemis avant d'accéder au réacteur.

- Pendant que vous combattez, les unités ennemies sur la carte continuent de progresser vers Corneria, mais plus lentement.

Exemple de mission

1. Vous sélectionnez une mission sur la carte. Ici, la base Meteor.

2. Le général Pepper vous fait un rapide briefing sur la mission.

3. Vous avez deux objectifs. Vous devez les accomplir l'un après l'autre, puis trouver la forteresse.

4. Cible repérée, à l'attaque ! Vous devez activer l'interrupteur en marchant dessus en mode Walker.

5. Une fois l'interrupteur activé, les ✕ se changent en ○.

6. La véritable forme de la forteresse vous est révélée. Il ne reste plus qu'à y pénétrer afin de détruire le réacteur situé en son centre.

En combat, vous pouvez trouver des capsules. Dans l'espace, elles flottent. Sur terre, vous devez les faire apparaître en activant des interrupteurs. Récupérez-les pour obtenir des améliorations pour votre turbo laser ou de nouveaux objets spéciaux. Des capsules peuvent également apparaître lorsque vous éliminez certains ennemis.

Turbo laser

Le canon laser par défaut de l'Arwing. Appuyez sur le bouton B pour l'utiliser.

Méga laser

Maintenez le bouton B enfoncé pour charger la jauge du turbo laser et produire un tir dévastateur une fois qu'elle est pleine.

Double turbo

Récupérez une capsule comme celle qui figure sur la droite pour bénéficier d'un tir double. Récupérez-en une autre et votre double turbo deviendra un double turbo de type B, aux tirs plus puissants.

- En mode Walker, vos tirs de turbo laser sont plus puissants qu'en mode vaisseau.

Objets spéciaux

Appuyez sur le bouton X pour utiliser votre objet spécial. Chaque type d'Arwing dispose d'un objet spécial distinct qui peut être utilisé trois fois. En récupérant des capsules d'objets spéciaux, vous pouvez augmenter le nombre d'utilisations de votre objet spécial (jusqu'à neuf) ou en obtenir un nouveau, suivant le type de capsule.

Bombe

Ces bombes font partie de l'équipement de base des prototypes d'Arwing. Elles infligent des dégâts considérables.

Module de réparation

L'objet spécial par défaut de l'Arwing cuirassé. Il répare le bouclier du vaisseau.

Super bouclier

L'Arwing léger est équipé de cet objet spécial par défaut. Il s'agit d'un bouclier qui enveloppe le vaisseau, l'empêchant de subir des dégâts pendant un certain temps.

Autres objets

Restauration

Restaure deux voyants du bouclier de l'Arwing. Lorsque cet objet est lâché par un ennemi, il disparaît après un certain temps.

Plateforme à bouclier (seulement sur terre)

Positionnez-vous sur cette plateforme en mode Walker pour que votre bouclier se restaure petit à petit.

Vaisseau mère (seulement sur la carte)

Voyagez jusqu'au vaisseau mère pour restaurer complètement votre bouclier. Le vaisseau mère peut être téléporté avec votre Arwing sur les planètes non occupées par les forces ennemies. Pour ce faire, sélectionnez Yes (oui), choisissez votre destination avec la manette + et confirmez en appuyant sur le bouton B.

Médailles mystérieuses

Ces médailles dorées et brillantes peuvent être trouvées en combat. Celles que vous avez obtenues sont affichées en haut à droite de l'écran des résultats.

En coulisses du développement 3

Des documents de développement d'époque !

Voir les documents

Par chance, des documents originaux ayant servi au développement du jeu ont survécu à l'épreuve du temps, sans doute parce qu'ils ont été soigneusement classés par les développeurs à l'époque. Ce mode d'emploi semblait tout indiqué pour les partager avec vous !

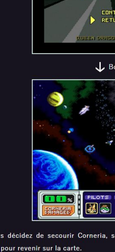
Les fans de Star Fox ont depuis longtemps demandé à voir ces documents, alors les voici, présentés sans la moindre retouche.

Ils ont été créés quand le développement battait son plein, et quelques éléments diffèrent dans le produit final. Gardez cela à l'esprit et ne soyez pas trop sévère ! Les joueurs comprenant le japonais remarqueront sans doute ces divergences, mais même si la langue de Mishima vous échappe, les différents croquis devraient vous intéresser...

Mini-carte

Si Corneria est attaquée alors que vous êtes en plein combat, les dégâts subis par la planète s'afficheront et le général Pepper prend contact avec vous. Pour venir en aide à Corneria, appuyez sur le bouton START afin d'afficher le menu de pause.

Une mini-carte du système Lylat s'affiche au-dessus du menu de pause. Le temps est suspendu quand vous consultez cet écran, alors prenez le temps d'analyser la situation.



↓ Bouton START

Si vous décidez de secourir Corneria, sélectionnez RETURN TO MAP (revenir sur la carte) pour revenir sur la carte.

- Si vous retournez sur la carte, votre progression dans la zone où vous vous trouviez est perdue. Le menu de pause vous permet aussi de changer de point de vue (dans l'espace seulement).

Lire le radar

>> Votre Arwing
La pointe de la flèche indique la direction dans laquelle vous vous dirigez.

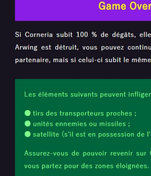
>> Point rouge
Représente un ennemi, un projectile ennemi ou un objet similaire.

>> Point rouge T
Représente une base ennemie sur une planète.

>> Point jaune
Représente un vaisseau ou un objet similaire lié à un objectif de mission.

>> Point vert
Représente un objet.

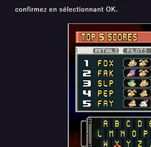
>> Point bleu
Représente une plateforme à bouclier.



L'apparence des points rouges, jaunes et verts change suivant l'altitude à laquelle se trouvent les objets qu'ils représentent par rapport à votre Arwing.

Sous votre Arwing | Même altitude | Au-dessus de votre Arwing

L'échelle du radar s'ajuste automatiquement en fonction de la distance entre votre vaisseau et la cible. Le radar n'indique pas seulement la position des objets : il montre aussi le chemin dans les bases ennemies et dans les zones où la route à suivre n'est pas clairement visible.



Longue distance | Moyenne distance | Courte distance

La mention « TARGET » (cible)

Dans l'espace, la mention « TARGET » s'affiche sur l'ennemi le plus proche. Sur les planètes, elle s'affiche sur les interrupteurs ou sur les ennemis qui en dissimulent.

Game Over (fin de partie)

Si Corneria subit 100 % de dégâts, elle est anéantie et la partie prend fin. Si votre Arwing est détruit, vous pouvez continuer à combattre à bord du vaisseau de votre partenaire, mais si celui-ci subit le même sort, la partie est terminée.

Les éléments suivants peuvent infliger des dégâts à Corneria :

- tirs des transporteurs proches ;
- unités ennemies ou missiles ;
- satellite (s'il est en possession de l'ennemi).

Assurez-vous de pouvoir revenir sur Corneria à temps pour la défendre lorsque vous partez pour des zones éloignées.

Score

Lorsque la partie est terminée, vos résultats s'affichent.

>> Rank (rang)
Votre rang dépend de divers facteurs tels que le nombre d'ennemis éliminés et le temps que vous avez mis. Par exemple, plus vous mettez de temps et plus votre rang risque d'être bas.

Si votre score fait partie des cinq meilleurs, vous pouvez l'enregistrer. Utilisez la manette + et le bouton B pour entrer un nom (trois caractères maximum), puis confirmez en sélectionnant OK.

Vous pouvez voir les cinq meilleurs scores en sélectionnant RECORD à l'écran titre. Pour voir l'écran de résultats associé à un score, sélectionnez ce score puis DETAIL (détail).

- Vous pouvez effacer l'ensemble des scores en sélectionnant ERASE (effacer), puis YES (oui).

Bonus

Star Wolf au début du développement

Modèles d'Arwings

Voici d'autres trésors dessinés à la main au tout début du développement du jeu. N'hésitez pas à les télécharger et à les utiliser en fond d'écran de votre téléphone, ou même à les imprimer et à les colorier pour en faire des posters !