

4 WHEEL THUNDER™



MANUAL

MIDWAY

SOMMAIRE

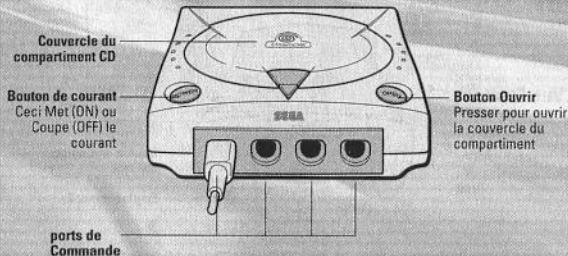
| | | |
|----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------|--------------|
|  | ATTENTION / WARNINGS | 1 |
| | POUR COMMENCER | 28-29 |
| | MENU PRINCIPAL | 30 |
| | MENU DES OPTIONS | 31-33 |
| | LES BASES DE 4 WHEEL | 34 |
|  | COMMANDES PAR DEFAUT | 35 |
| | COMMENT JOUER | 36-38 |
| | MODE ENTRAINEMENT | 39 |
| | MODE ARCADE | 40 |
|  | MODE CHAMPIONNAT | 41-42 |
| | JACKPOT! | 43 |
| | JEUX A DEUX JOUEURS | 44-48 |
| | ASTUCES | 49 |
| | CREDITS | 50-51 |
|  | GARANTIE/ WARRANTY | 78 |

POUR COMMENCER

Avant de commencer à jouer à 4 Wheel Thunder, fais attention aux informations suivantes relative à ta Dreamcast.

- Assure-toi que la Dreamcast est éteinte (interrupteur sur OFF).
- Branche la ou les manettes. Pour une partie à deux joueurs, vérifie que la manette du joueur Un est connectée au Port de Commande A et que celle du joueur Deux est connectée au Port de Commande B.
*Une manette est fournie avec ta Dreamcast lors de l'achat. Les autres manettes et périphériques sont vendus séparément. Pour plus d'informations sur la manette Dreamcast, reporte-toi à la page suivante.
- Introduis le GD-ROM de 4 Wheel Thunder dans le compartiment CD de ta Dreamcast.
- Appuie sur le bouton Power (interrupteur sur ON) pour allumer ta Dreamcast.
- Suis les instructions affichées à l'écran.

CONSOLE SEGA-DREAMCAST

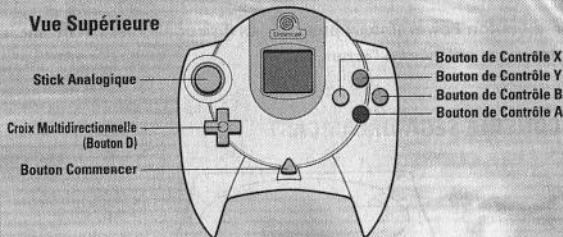


POUR COMMENCER

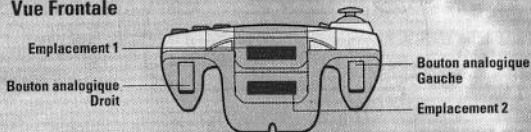
4 Wheel Thunder est un jeu se jouant à 1 ou 2 joueurs. Avant d'allumer la Dreamcast (interrupteur sur On), connecte la manette ou tout autre périphérique nécessaire au jeu dans l'un des ports prévus à cet effet. Pour retourner à l'écran d'accueil, appuie simultanément sur les boutons A, B, X, Y et le bouton Start. Cette manipulation entrainera la ré-initialisation logicielle de la Dreamcast et affichera l'écran d'accueil.

MANETTE SEGA DREAMCAST

Vue Supérieure



Vue Frontale

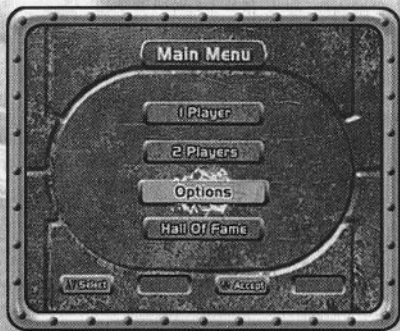


Les commandes par défaut de 4 Wheel Thunder sont listées en page 35.

MENU PRINCIPAL

A l'écran d'accueil, appuie sur le bouton Start pour accéder au menu principal.

Le menu principal du jeu te permet de lancer une partie à 1 ou 2 joueurs (si deux manettes sont connectées aux ports A et B de la Dreamcast), de modifier les options de jeu et d'accéder au panthéon des meilleurs pilotes. Utilise les boutons de direction ou déplace le stick analogique vers le haut ou le bas pour faire ton choix.



Avant de t'expliquer comment jouer à 4 Wheel Thunder, allons faire un tour du côté du menu des options



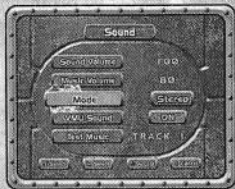
MENU DES OPTIONS

Depuis le menu principal, sélectionne les **OPTIONS** et appuie sur le bouton **A**.

Tu peux accéder à trois sous-menus depuis ce menu: **SON (SOUND)**, **COMMANDES (CONTROLS)** et **CHARGER/SAUVEGARDER (LOAD/ SAVE)**.

SON (SOUND)

Les options de ce sous-menu concernent, tu l'auras deviné, tout ce qui touche aux sons du jeu. **VOLUME SON (SOUND VOLUME)** te permet de modifier le volume des effets sonores. **VOLUME MUSICAL (MUSIC VOLUME)** ajuste le volume de la musique d'ambiance. Ces options sont graduées de 0 (pas de son) à 100 (plein les oreilles). Tu peux les modifier en sélectionnant l'option appropriée et en appuyant sur les directions gauche ou droite de la croix multidirectionnelle ou du stick analogique.



MODE te permet de sélectionner le type de rendu sonore du jeu. **STEREO** utilisera les deux enceintes tandis que **MONO** n'en utilisera qu'une seule. Une fois encore, appuie sur les directions gauche ou droite de la croix multidirectionnelle ou du stick analogique pour passer de l'un à l'autre.

SON VM (VM SOUND) permet d'activer ou de désactiver le son du VM si tu en possèdes un.

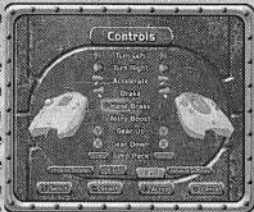
TESTER LA MUSIQUE (TEST MUSIC) te permet d'écouter les 13 titres musicaux du jeu. Appuie sur les directions gauche ou droite de la croix multidirectionnelle ou du stick analogique pour choisir un morceau.

Lorsque tu as fini d'ajuster les options sonores, appuie sur le bouton **A** pour les valider et retourner au menu des Options.

MENU DES OPTIONS

COMMANDES (CONTROLS)

Le sous-menu des commandes permet de changer la configuration de ta manette. La liste au centre de l'écran affiche l'ensemble des commandes du jeu. Pour changer la configuration, sélectionne une action et appuie sur le bouton A. Cela aura pour effet de remplacer la configuration actuelle de l'action par un point d'interrogation (?). Puis, appuie sur le bouton que tu souhaite attribuer à cette action. Par exemple, si tu désires changer l'accélération (qui par défaut est attribuée au bouton analogique D) pour le faire correspondre au bouton B, sélectionne «Accélère» et appuie sur le bouton A (le symbole graphique du bouton analogique D sera remplacé par un point d'interrogation). Appuie ensuite sur le bouton B pour l'assigner à l'accélération.



SEGA DREAMCAST VIBRATION PACK™



Tu peux également utiliser les boutons de la croix multidirectionnelle ou du stick analogique pour les assigner à l'action de ton choix (bien qu'ils soient le plus souvent utilisés pour piloter ton véhicule).

Tu peux également activer ou désactiver le Vibration Pack (vendu séparément) en déplaçant le stick analogique ou les boutons de la croix multidirectionnelle à droite ou à gauche. Une fois que tu as fini les modifications des commandes du jeu, sélectionne **RETOUR (EXIT)** et appuie sur le bouton A.

NOTE: Pour retourner à l'écran d'accueil à n'importe quel moment, appuie simultanément sur les boutons A, B, X, Y et le bouton Start. Cette manipulation entrainera la ré-initialisation logicielle de la Dreamcast et affichera l'écran d'accueil.

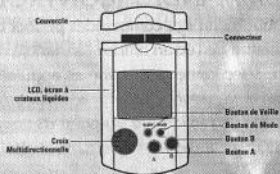
Pour revenir aux contrôles par défaut, sélectionne «Initialiser les options» (Initialize Settings) et appuie sur le bouton A.



MENU DES OPTIONS

CHARGER/SAUVEGARDER (LOAD/SAVE)

Ta Dreamcast comporte quatre ports de commande (A, B, C et D) permettant de connecter jusqu'à quatre manettes. Chaque manette comporte deux ports d'extension. Ces ports d'extension permettent de connecter différents périphériques comme un VM (voir ci-contre à droite) ou un Vibration Pack. Pour jouer à 4 Wheel Thunder, tu auras besoin d'au moins 16 blocs mémoires libres afin de sauvegarder les données du jeu et de 70 blocs mémoires pour sauvegarder les replays.



Le VM est un type de carte mémoire, vendu séparément, qui permet de sauvegarder les fichiers relatifs au jeu. Ces fichiers peuvent être sauvés et chargés depuis ce sous-menu. Sélectionne CHARGER/SAUVEGARDER et appuie sur le bouton A.

En utilisant la croix multidirectionnelle ou le stick Analogique, sélectionne le port de commande et le port d'extension correspondant au VM que tu veux utiliser. Une fois ce dernier choisi, appuie sur le bouton A pour sauvegarder ou charger les données du jeu. Après une confirmation (t'indiquant si les informations ont été chargées/sauvegardées correctement), tu retourneras au menu des options.



Pour retourner au menu principal depuis le menu des options, appuie sur le bouton B.

ATTENTION: Ne pas éteindre la Dreamcast (interrupteur sur OFF), retirer le VM ou débrancher la manette lorsqu'une sauvegarde est en cours.

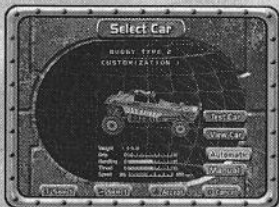
LES BASES DE 4 WHEEL

4 Wheel Thunder est une course frénétique qui va t'en mettre plein les yeux et les oreilles. Tu auras à te mesurer à 11 adversaires tous plus coriaces les uns que les autres. Pour prouver que tu es le meilleur, tu auras à ta disposition quatre types de véhicules différents (Monster Truck, Buggy, Jeep et Quad) et pas moins de 24 circuits si tu es assez bon pour les décoincer tous. Si tu veux arriver en haut du classement, il te faudra ramasser les précieux Boosts qui donneront à ton moteur un sacré coup de fouet.

CHOIX DU VEHICULE ET DU CIRCUIT

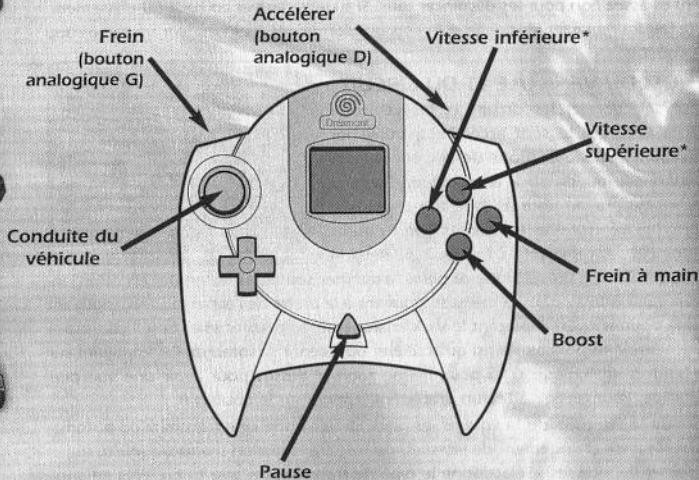
Pour sélectionner les circuits et les véhicules parmi ceux qui te sont accessibles, utilise les directions gauche et droite de la croix multidirectionnelle ou du stick analogique. Garde à l'esprit que tu ne pourras faire ton choix que parmi les véhicules et les circuits que tu auras décoincés par tes victoires. Pendant la sélection d'un circuit ou d'un véhicule, tu peux l'examiner sous tous les angles en sélectionnant VOIR (VIEW) dans le menu se trouvant à la droite de l'écran puis en appuyant sur le bouton A. En déplaçant le stick analogique, tu peux étudier ta sélection sous tous les angles possibles ainsi qu'accélérer ou ralentir sa rotation. En appuyant sur le bouton analogique D tu peux même zoomer dessus pour avoir une vue plus détaillée. Pour revenir à l'écran précédent, appuie sur le bouton B.

Lors de la sélection de ta voiture, tu peux choisir entre une transmission automatique (pas de changement de vitesses) ou une transmission manuelle (où tu auras à passer les vitesses). Sélectionne le type de transmission que tu préfères en choisissant Automatique ou Manuel puis appuie sur le bouton A. Tu peux également tester un véhicule en choisissant TESTER LA VOITURE (TEST CAR) et en appuyant sur le bouton A. Tu auras alors accès à un circuit d'entraînement où toutes les conditions que tu auras à affronter dans les courses seront réunies. Parfait pour se faire la main !



COMMANDES PAR DÉFAUT

Avant de t'apprendre à jouer, nous allons te montrer les commandes permettant de contrôler ton véhicule. Voici les commandes par défaut pour la manette de ta Dreamcast.



* Cette fonction est uniquement disponible lorsque tu utilises une transmission manuelle.

Bien, voilà pour les commandes. Maintenant que tu es prêt à foncer, nous allons t'expliquer comment jouer à 4 Wheel Thunder. Souviens-toi, si tu veux changer les commandes, reporte-toi à la page 32 !

COMMENT JOUER

Voici maintenant la liste de tout ce qui risque de se passer à l'écran pendant une partie



- 1.) Statistiques temporelles 4.) Vitesse
2.) Temps écoulé sur le circuit 5.) Jauge de Boost
3.) Statistiques de la course 6.) Carte du circuit

COMMENT JOUER

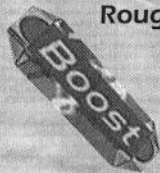
Tu dois ramasser les symboles de Boost pour t'aider à gagner chaque course. Garde un œil sur ta jauge de Boost afin de ne pas te retrouver à sec lorsque tu en auras le plus besoin. La jauge peut contenir jusqu'à 20 secondes de cette essence survitaminée. Il existe deux types de symboles liés au boost:



Bleu

+4 SECONDES

Ce symbole ajoutera 4 secondes à ta jauge de Boost.



Rouge

+9 SECONDES

Ce symbole ajoutera 9 secondes à ta jauge de Boost.

Pendant la course, de nombreux symboles de boost seront disséminés sur la piste. Si tu en manques un, ne panique pas, les circuits en sont pleins. La plupart d'entre eux proposent des raccourcis ou des passages secrets qui te permettront de prendre de l'avance sur tes concurrents ou de ramasser des objets cachés. Garde donc tes yeux bien ouverts ! Si aucun objet ne bloque le passage, il y a de fortes chances que tu puisses y passer en voiture. Fait preuve d'un maximum d'audace, on ne sait jamais ce qui peut se cacher derrière un talus ou au détour d'un chemin non indiqué.

COMMENT JOUER

Pendant que tu joues, tu peux avoir besoin de mettre le jeu en pause. Pour cela, appuie sur le bouton Start pour accéder au menu Pause. Les options suivantes seront alors disponibles:

CHOIX DE LA CAMERA: Permet de sélectionner les différents angles de caméra pour apprécier la course. Tu peux évidemment choisir la vue intérieure pour un maximum de sensations!

VOLUME DE LA MUSIQUE: Ajuste le volume de la musique d'ambiance.

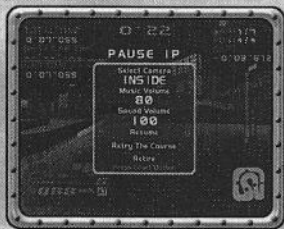
VOLUME DU SON: Ajuste le volume des effets sonores.

REPRENDRE: Sélectionne cette option et appuie sur A pour reprendre la course.

RECOMMENCER LA COURSE: Pour reprendre la course depuis le début si tu es vraiment trop à la traîne. Note : cette option n'est pas disponible dans le mode Championnat.

ABANDONNER: Abandonne la course et retourne au menu précédent.

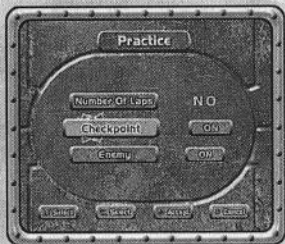
Chaque option peut être sélectionnée à l'aide des direction haut et bas de la croix multidirectionnelle ou du stick analogique et modifiée grâce aux direction droite et gauche. Si tu restes dans le menu pause trop longtemps, l'écran va s'assombrir. Ne panique pas, c'est parfaitement normal, cela permet de protéger ta télévision. En appuyant sur une direction de la croix multidirectionnelle ou du stick analogique, l'économiseur d'écran se désactivera.



MODE ENTRAINEMENT

Depuis le menu principal, sélectionne ENTRAINEMENT et appuie sur le bouton A.

Le mode d'entraînement te permet de choisir un groupe de circuits et de véhicules (en fonction de ceux que tu as décoincés) afin de parfaire tes compétences de pilote. Tu as tout intérêt à utiliser ce mode pour te faire la main avant de te risquer en mode Arcade ou Championnat. Le mode d'entraînement te permet également d'ajuster quelques options avant de mordre le bitume:



NOMBRE DE TOURS: Permet de choisir le nombre de tours à effectuer sur le circuit, jusqu'à 10 au maximum. Pour faire fonctionner cette option, tu dois désactiver l'option ENEMI afin de t'entraîner sur un circuit désert.

CHECKPOINTS: Les checkpoints peuvent être activés ou désactivés en fonction de tes préférences. Lorsqu'ils sont actifs, tu dois atteindre chaque checkpoint avant que le chrono n'arrive à zéro ou tu perds la course. Chaque checkpoint franchi rajoute du temps

au chrono. Si les checkpoints sont désactivés tu n'as pas à te soucier du temps restant pour finir le circuit.

ENNEMI: Lorsque cette option est activée, tu auras à affronter d'autres véhicules contrôlés par la console en effectuant le même nombre de tours que dans les modes Arcade et Championnat.

Chaque option peut être modifiée en la sélectionnant et en appuyant sur les directions droite ou gauche de la croix multidirectionnelle ou du stick analogique. Lorsque tu es prêt à foncer, appuie sur le bouton A.

MODE ARCADE

Le MODE ARCADE est le choix idéal pour une petite partie rapide. Il propose deux groupes de circuits. Arcade 1 rassemble tous les circuits d'intérieur et Arcade 2 tous les circuits d'extérieur. Depuis le menu principal, sélectionne ARCADE INDOOR ou ARCADE OUTDOOR et appuie sur le bouton A.

Avec le mode Arcade les sensations fortes seront au rendez-vous. La première chose à faire, c'est de choisir un véhicule. Il ne s'agit pas d'un choix purement cosmétique, le comportement de chacun d'entre eux est différent même si les designs peuvent parfois te sembler similaires. A toi de choisir l'engin le plus approprié à la course que tu t'apprêtes à courir.




Pendant la course, ton objectif est de finir premier afin de passer à la suivante. Les circuits des deux modes arcades sont divisés en trois séries. Pour passer à la seconde série, tu dois gagner toutes les courses de la première manche. Pour atteindre la troisième série, toutes les courses de la seconde doivent également avoir été remportées. Facile? A toi de le prouver!


Une fois la course terminée, tu peux enregistrer ton temps au panthéon des meilleurs pilotes et sauvegarder ta progression dans le VM. Si tu as gagné en un temps record, tu pourras donc entrer tes initiales. Pour faire défiler les lettres utilise les directions de la croix multidirectionnelle ou du stick analogique. Une fois fini, appuie sur le bouton A pour accéder à l'écran de sauvegarde. Sélectionne le VM où tu désires stoker tes scores et appuie sur le bouton A. Sélectionne SAUVERGARDER et appuie sur le bouton A à nouveau. Lorsque la sauvegarde est finie, appuie sur le bouton B pour retourner au mode Arcade.



MODE CHAMPIONNAT





Le mode CHAMPIONNAT te permet d'entrer ton nom, de choisir une voiture et de participer au championnat. En fonction de ton classement à la fin de la course (Premier, Second, Troisième ou Quatrième), tu gagneras une certaine somme d'argent. Cet argent servira à améliorer les performances de ton véhicule. Sélectionne le mode CHAMPIONNAT depuis le menu principal et appuie sur le bouton A.



La première chose à faire est d'entrer ton nom. En utilisant les directions de la croix multidirectionnelle ou du stick analogique, déplace le curseur sur les lettres ou les chiffres de ton choix puis appuie sur le bouton A. Ton nom ne peut pas dépasser les trois caractères.

Ensuite, tu vas pouvoir voir le circuit sur lequel tu vas courir ainsi que le classement actuel indiquant le nom des pilotes engagés dans la course, leurs scores et les voitures qu'ils utilisent. Une fois que tu as bien intégré ces informations, appuie sur le bouton A pour accéder à l'écran de sélection du véhicule.



Au début de ta carrière, tu ne pourras choisir ton engin que parmi les 8 voitures de base. Garde à l'esprit que chaque circuit demande des tactiques différentes et que si tu veux arriver en tête de la course il te faudra choisir un véhicule approprié au terrain. Un petit détour par le mode entraînement pourra s'avérer utile pour faire le meilleur choix. Chaque course terminée te rapporte de l'argent pour améliorer ton bolide et puisqu'en mode championnat tu ne pourras plus en changer, tu as intérêt à faire des efforts si tu veux rester au top. Si tu veux absolument changer de véhicule, il faudra te lancer dans une nouvelle partie. Si tu quitte le championnat sans sauvegarder ta progression, toutes les informations sur la partie en cours seront perdues. Donc, pense à sauvegarder avant de passer à autre chose!



MODE CHAMPIONNAT

Lorsque tu cours en championnat, ton objectif (à part finir à la première place) est de gagner autant d'argent que possible. Pour en gagner, il te faut finir les courses dans lesquelles tu es engagé. Le montant sera fonction de ta position sur la ligne d'arrivée. Mais tu peux aussi gagner des sous en collectant les symboles correspondant sur la piste. Ces symboles ne peuvent être ramassés qu'une seule fois contrairement aux symboles de Boost qui peuvent être collectés à plusieurs reprises.

Après chaque course, c'est l'heure des comptes. On t'indiquera combien de points tu as marqué, ton classement final et la somme d'argent sur ton compte en banque. L'argent que tu gagnes est utilisé pour améliorer ou customiser ton véhicule. Après chaque course et une fois que tu auras vu le prochain circuit sur lequel tu vas courir, tu retourneras au garage. Sur la gauche de l'écran s'affichera la somme totale dont tu disposes et la somme nécessaire à la customisation de ton engin.

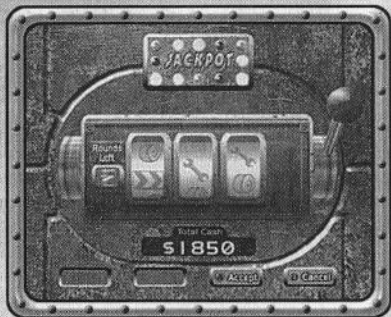
En début de partie, tu ne pourras faire ton choix que parmi 8 véhicules. Il en existe 4 styles différents, chacun ayant 5 niveaux de customisation. Customiser un véhicule correspond en fait à en décoincer un nouveau. Une fois que tu auras obtenu assez d'argent pour l'amélioration, tu pourras le faire modifier automatiquement en sélectionnant l'option CUSTOMISER sur la droite de l'écran et en appuyant sur le bouton A.



JACKPOT!

De temps en temps, après avoir fini un mode championnat, tu pourras jouer avec une machine à sous pour gagner encore plus d'argent. Si tu réussis à aligner trois symboles identiques, tu gagneras le jackpot ! 3000\$, c'est pas mal, non ? C'est peut-être l'occasion de te faire de l'argent facile mais chaque partie te coûtera 100\$.

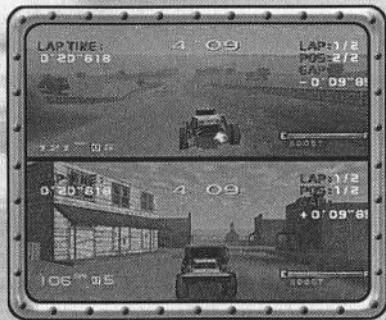
Lorsque la machine à sous apparaît à l'écran, tu peux soit tirer le levier (en appuyant sur A) soit la laisser tranquille pour économiser ton pécule (bouton B). Essayer de gagner le jackpot peut s'avérer coûteux mais ça vaut le coup à la longue. Si tu essayes 10 fois d'affilé (10 étant le nombre maximum de tentatives que tu peux faire) et que tu ne gagnes rien, tu auras droit à un bonus spécial pour avoir essayé.



JEUX A DEUX JOUEURS

Si tu veux jouer contre un ami, il faut sélectionner le mode 2 JOUEURS au menu principal puis appuyer sur le bouton A. Les sélections dans les menus peuvent être effectuées par l'un ou l'autre des deux adversaires.

Chaque mode de jeu est utilisable en duo. Cela signifie que deux joueurs peuvent participer à un championnat, à une course en mode Arcade ou même s'entraîner ensemble. La seule différence avec le mode solitaire réside dans le fait que l'écran est séparé en deux sections indépendantes. Le joueur 1 est en haut de l'écran et le joueur 2 se trouve en bas. Toutes les indications à l'écran restent les mêmes.




La chose la plus sympa à propos des parties à 2 joueurs sont les modes spéciaux. Il en existe quatre qui sont parfait pour des parties « un contre un ». Les pages suivantes t'en diront plus à leur propos.




JEUX A DEUX JOUEURS

BOMBE!




BOMBE! est le premier des quatre modes spécialement créés pour 2 joueurs. Sélectionne **BOMBE!** dans le menu des modes spéciaux et appuie sur le bouton A.

BOMBE! est ni plus ni moins qu'une partie de « Chat », les moteurs surgonflés en plus. Lorsque le match commence, l'un des joueurs à une bombe accrochée à son véhicule. La bombe est équipée d'une minuterie et lorsque celle-ci arrive à zéro, la bombe explose. Hum... Et ton véhicule avec, évidemment.




Avant de commencer une partie, tu peux ajuster les options suivantes:

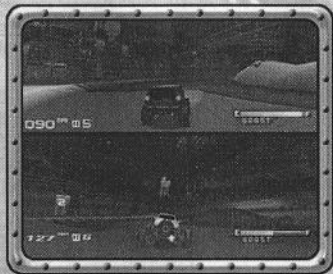
COMPTE A REBOURS: Permet de régler la minuterie de la bombe de 10 à 60 secondes par tranches de 5 secondes.



VICTOIRES: Détermine le nombre de victoires nécessaires pour gagner, de 1 à 5. Par exemple, si tu le règles sur 4, le premier à atteindre 4 victoires remporte le match.



Une fois que tu as défini les options de ton match, il te faut choisir sur quel circuit vous aller vous affronter. Tu pourras faire ton choix parmi les 5 circuits à ta disposition. Pour finir, il ne reste plus qu'à choisir les véhicules utilisés. Si tu as décoincé de nouveaux engins dans les autres modes, tu peux t'en servir ici. C'est le joueur 1 qui choisit en premier puis le joueur 2.



JEUX A DEUX JOUEURS

BOMBE COURSE

BOMBE COURSE est le second de nos quatre modes spéciaux pour 2 joueurs. Sélectionne BOMBE COURSE dans le menu des modes spéciaux et appuie sur le bouton A.

Bombe Course est une course à deux avec une complication supplémentaire : le joueur qui se traîne derrière à une bombe accrochée à sa voiture. La bombe a une minuterie et si le porteur de la bombe ne dépasse pas son adversaire avant le temps imparti, la bombe explose. L'objectif est donc de doubler le joueur en tête pour lui passer la bombe.

Tout comme le mode BOMBE!, le mode BOMBE COURSE a son lot d'options que tu peux modifier.

NOMBRE DE TOURS: Sélectionne le nombre de tours de la course. Tu peux choisir de la faire durer de 1 à 10 tours.

CHECKPOINT: Active ou désactive les checkpoints.

COMPTE A REBOURS: Permet de régler la minuterie de la bombe de 10 à 60 secondes.

VICTOIRES: Indique le nombre de victoires nécessaires pour remporter le match, de 1 à 5.



Bombe Course propose 6 circuits sur lesquels concourir. Comme dans le mode BOMBE!, chaque joueur peut sélectionner n'importe quel véhicule parmi ceux qui sont disponibles.



JEUX A DEUX JOUEURS

BALLONS

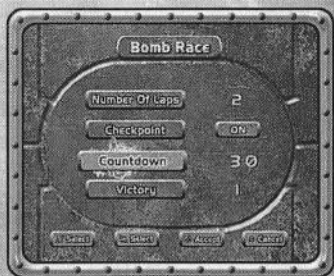
BALLONS est le troisième mode spécial pour 2 joueurs. Sélectionne **BALLONS** dans le menu des modes spéciaux et appuie sur le bouton **A**.

L'objectif du mode **Ballons** est de récolter les ballons colorés qui se trouvent sur la piste. Chaque ballon collecté rajoute 2 secondes au chrono. Le premier à avoir épuisé son capital temps perd la partie. Si aucun des adversaires n'a ramassé de ballons et que leur temps respectifs est épuisé simultanément, le gagnant est celui qui aura été le plus loin sur la piste. Le mode **Ballons** à trois options paramétrables.

NOMBRE DE TOURS: Sélectionne le nombre de tours de la course. Tu peux choisir de la faire durer de 1 à 10 tours.

TEMPS DE DEPART: Détermine le temps initial de chaque joueur au début de la partie. Tu peux le régler de 5 à 30 secondes par tranches de 5 secondes.

VICTOIRES: Indique le nombre de victoires nécessaires pour remporter le match, de 1 à 5.



JEUX A DEUX JOUEURS

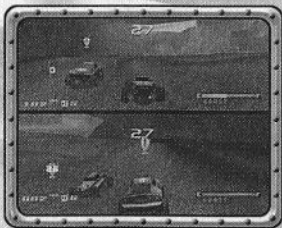
MODE TAG

Le mode TAG est le quatrième des modes de jeux spéciaux. Sélectionne MODE TAG dans le menu des modes spéciaux et appuie sur le bouton A.

Tout comme BOMBE!, le mode Tag est une partie de « chat », cette fois sans les explosifs. L'objectif est ici de ne PAS se faire toucher. Au début de la partie, un trophée sera déposé quelque part sur la piste. Le joueur qui ramasse le trophée doit ensuite le garder pendant toute la durée de la course. Tu peux ajuster combien de temps dure chaque round dans le menu des options du mode Tag. Le joueur ayant gardé le trophée le plus longtemps au total gagne la partie. Il y a deux options modifiables pour le mode Tag:

LIMITE DE TEMPS: Définit le temps limite pour chaque round, de 20 à 120 secondes.

VICTOIRES: Indique le nombre de victoires nécessaires pour remporter le match, de 1 à 5.



ASTUCES

Tu peux avoir besoin de quelques astuces avant de mordre le bitume. En voici quelques-unes pour t'aider un peu.

- Essaie d'économiser ta réserve de booster. Tu ne sais jamais quand tu pourras en avoir besoin.
- Explore les circuits. Il existe de nombreux chemins différents à découvrir et certains pourraient bien être des raccourcis vers la ligne d'arrivée.
- Repère les symboles de boost. Il y a plusieurs endroits sur la piste où tu pourras en trouver et ils te seront bien utiles pour passer la ligne d'arrivée avant tes concurrents.
- Au début de la course, essaie d'appuyer sur le bouton d'accélération et de boost dans des ordres différents. Si tu trouves la bonne combinaison, tu auras droit à un départ canon.
- Entraîne-toi avec chaque véhicule. Chacun a un comportement différent mais ils ont tous leurs avantages et leurs désavantages.
- Tu n'arrives pas à finir une série ? Essaie de trouver des codes dans les magazines ou sur Internet. Ce sont d'excellentes sources d'information pour réussir à débloquer toutes les courses.

CREDITS

MIDWAY HOME ENTERTAINMENT

| | |
|--------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| PRODUCTEUR | Dave Brooks |
| PRODUCTEUR ADJOINT | Will Shen |
| ASSISTANT DE PRODUCTION | Erwin Gasmin |
| DIRECTEUR TECHNIQUE | Sam Calis |
| MISE EN PAGE | Midway Creative Services San Diego |
| PRODUCT MANAGER | Derryl DePriest |
| MANAGER DES TESTS | Hans Lo |
| SUPERVISEUR DES TESTS | Jeff Greenhut |
| RESPONSABLE D'ANALYSE PRODUIT | Dan Wagner |
| ANALYSTES STANDARDS TECHNIQUES | Jason Dickson & Shon Flanagan |
| ANALYSTES PRODUIT | Brian Golding, Eric Rose, Jim Dunne, Josh Stacy, Rob Parnell, Steve Scott, Virgillio Abad, Steve Cupp, Josh Hutchins, John Tajuna, Jason Jorgensen, Steve Carson & Federico Digo Jr. |
| COORDINATION INTERNATIONALE | Kimberely Tilley & Yvonne White |
| REMERCIEMENTS | Deborah Fulton, Kathy Lange, Kathy Schoback, Izora Lillard, Teri Higgins, Ed Duran, Matt Vella & Localsoft |

