

Tokyo Highway Battle FAQ (French) Final

by Wolf Feather

Updated on Oct 17, 2002

TOKYO HIGHWAY BATTLE: GUIDE FRANCOPHONE

ecrit par
Jamie Stafford/Wolf Feather
FEATHER7@IX.NETCOM.COM

Version inaugurale completee: le 17 octobre 2002
VERSION FINALE completee: le 17 octobre 2002

=====
=====
=====

ABONNEZ-VOUS AU LISTSERV FEATHERGUIDES: Pour etre un des
premieres personnes au monde a savoir quand sortent mes
nouvelles guides de jeux, abonnez-vous au FeatherGuides E-
mail List. Visitez
<http://www.coollist.com/group.cgi?l=featherguides> pour
l'information sur le listserv et pour vous abonnez
gratuitement.

=====
=====
=====

TABLE DES MATIERES
Espacement
Permissions
Introduction
On commence!!!
Scenario
Les voitures
Avantage injuste
Conversions de vitesse

Contacte

=====
=====
=====

ESPACEMENT
Pour mieux lire cette guide facilement, il faut utiliser un

font monowidth comme Courier. Vous utilisez un font monowidth si les lettres et les chiffres ci-dessous soient alignes:

1234567890123456789012345678901234567890123456789012
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz

=====

PERMISSIONS

Vous avez le droit de telecharger et d'imprimer une copie de cette guide pour usage personnelle.

Cette guide ne puisse se trouver que sur les sites Web suivants: FeatherGuides, GameFAQs.com, flgamers.com, Games Domain, PSXCodez.com, Cheatcc.com, gamesover.com, Absolute-PlayStation.com, RedCoupe, InsidePS2Games.com, CheatHeaven, IGN, GameReactors.com, CheatPlanet.com, The Cheat Empire, a2zweblinks.com, Gameguru, cheatingplanet.com, RobsGaming.com, neoseeker.com, ps2fantasy.com, and vgstrategies.com.

Je ne supporte pas le plagiat!!!!

=====
=====
=====

INTRODUCTION

Cette guide est la version francophone d'une des guides que j'avais ecrit (en version anglophone) pour le jeu Tokyo Highway Battle. Comme les fichiers textes sont bases sur la langue anglaise et donc ne supportent pas les accents, cette guide n'en utilisera pas. Le francais n'est pas ma langue maternelle, mais quand meme, j'essaie a ecire cette guide; la plupart du contenu est traduit de ma guide anglophone Tokyo Highway Battle: Game Guide.

Tokyo Highway Battle n'est pas exactement un diamant cache parmi les jeux pour la console PlayStation, mais c'est bien un jeu interessant. L'avancement est assez rapide dans Tokyo Highway Battle - pas comme Tokyo Extreme Racer Zero, la suite de la serie pour la PlayStation2 - mais les autoroutes presentent un plus fort challenge. La graphique n'a rien du tout de special, mais des que l'on commence a jouer Tokyo Highway Battle, on ne fait pas d'attention a la graphique a cause de toute l'action!!!

=====

ON COMMENCE!!!

Si le joueur desire changer les actions associees avec les touches de la manette PlayStation, c'est un proces qui n'a rien a voir avec la facilite. D'abord, il faut utiliser les touches haut/bas du D-pad pour changer entre les actions (Shift Up, Accelerate, etc.). Des que le joueur ait choisi une action, il faut utiliser les touches gauche/droit pour changer entre les touches possibles - c'est dans cette facon qu'un joueur puisse designer la touche 'X' comme l'accelerateur. Finalement, POUR CHAQUE TOUCHE, il faut

confirmer la selection en appuyant sur la touche 'X;' il y a assez peu de jeux qui ose changer les relations touche-action dans une telle maniere quasi-illogique, donc c'est facile a oublier a confirmer chaque selection. Heureusement, des que la configuration de la manette soit changee selon les desirs du joueur, il n'y aura plus besoin a y en penser :-)

Apres avoir 'perfectionne' la manette, le joueur peut allez au mode Practice. Ici, il y a six voitures et tris circuits. Quelques tours dans ce mode aidera le joueur a comprendre la controle du jeu et de chaque voiture. Mais la plupart du temps sera passee au mode Scenario.

=====

SCENARIO

Scenario est l'equivalent du mode Carriere dans d'autres jeux de course (comme World of Outlaws et IHRA Drag Racing). Le but du mode Scenario c'est de gagner toutes les courses et vaincre tous les rivaux pour devenir le Champion des autoroutes de Tokyo :-)

D'abord, le joueur doit choisir une voiture. Au debut du mode Scenario, il n'y a que trois voitures disponibles. Apres avoir choisi une voiture, le joueur a 5000 points a utiliser pour acheter des Parts pour ammeliorer la performance de la voiture.

Comme les relations touche-action, le choix d'acheter des Parts (pieces) et les installer sur la voiture n'est pas du tout intuitif. Pour les Parts, il faut utiliser les touches haut/bas sur le D-pad pour changer entre les categories (Engine, Transmission, Tires, etc.). Apres avoir choici une categorie, le joueur doit utiliser la touche droit sur le D-pad pour allez a la colonne avec les Parts eux-memes, puis utiliser les touches haut/bas sur le D-pad pour choisir entre les Parts; pour chaque selection, une description est affichee au bas de l'ecran. Pour acheter le Part selectionne, il faut appuyer le touche 'X.'

Mais, il faut faire encore une etape pour installer les Parts achetes. Appuyant sur la touche Triangle deux fois retournera le joueur au menu Speed Shop. Ici, il faut selectionner Install et puis utiliser le miem proces mentionne ci-dessus pour installer tous les Parts achetes.

Apres avoir choisi une voiture et achete et installe des Parts, le joueur puisse choisir une course et essayer de vaincre un rival sur les autoroutes de Tokyo!!! Pur chaque course complete, le joueur recoit 10.000 points au minimum. Au debut, le joueur perdra tres souvent, mais recevra 10.000 points chaque fois. Alors, il faut accumuler les points pour acheter des Parts plus tard.

=====

LES VOITURES

Il y a plusieurs voitures disponibles dans Tokyo Highway Battle. Il n'y a pas de license pour ces voitures, donc elles ont toutes un nom banal: Type-1, Type-2, Type-3, etc.

Au debut du mode Scenario, il n'y a que trois voitures disponibles; les autres voitures seront disponibles apres que le joueur ait gagne aux trois courses initiales.

La selection d'une voiture est tres importante. Des que le joueur ait choisi une voiture, elle est la seule qui puisse etre modifiee avec des Parts. En plus, des qu'une autre voiture soit choisie, toutes les modifications sur les autres voitures sont immediatement perdues :-)

=====
=====
=====

AVANTAGE INJUSTE

Les rivaux (controles par le CPU) ont des avantages injustes dans ce jeu. Parmi ces avantages injustes, le plus injuste c'est la reaction des voitures des rivaux aux collisions. Si la voiture du joueur a une collision avec une autre voiture ou une barriere, la voiture sautera dans l'autre direction et perdra une grande partie de sa vitesse originale. MAIS, si la voiture d'un rival a une collision, elle ne sautera que tres peu, et ne perdra guere de vitesse. Donc, ce n'est malheureusement pas une surprise que si un rival s'approche a la voiture du joueur, le rival frappera tres fort la voiture du joueur, qui souffra les consequences >:-)

=====

CONVERSIONS DE VITESSE

Sans surprise, Tokyo Highway Battle utilise kilometres pour indiquer la vitesse des voitures. Pour ceux qui veulent connaitre les conversions en miles, les voici:

KPH = MPH	KPH = MPH	KPH = MPH
-----	-----	-----
5 = 3	105 = 66	205 = 128
10 = 6	110 = 69	210 = 131
15 = 9	115 = 72	215 = 134
20 = 13	120 = 75	220 = 138
25 = 16	125 = 78	225 = 141
30 = 19	130 = 81	230 = 144
35 = 22	135 = 84	235 = 147
40 = 25	140 = 88	240 = 150
45 = 28	145 = 91	245 = 153
50 = 31	150 = 94	250 = 156
55 = 34	155 = 97	255 = 159
60 = 38	160 = 100	260 = 163
65 = 41	165 = 103	265 = 166
70 = 44	170 = 106	270 = 169
75 = 47	175 = 109	275 = 172
80 = 50	180 = 113	280 = 175
85 = 53	185 = 116	285 = 178
90 = 56	190 = 119	290 = 181
95 = 59	195 = 122	295 = 184
100 = 63	200 = 125	300 = 188

=====
=====
=====

CONTACTE

Pour les questions, commentaires, critiques, etc., contactez-moi a FEATHER7@IX.NETCOM.COM; et, si vous trouvez que cette guide vous aviez aide, j'apprecierais une petite donation via PayPal (<http://www.PayPal.com/>) utilisant l'adresse e-mail ci-dessus.

Pour trouver les toutes dernieres versions de cette guide et toutes les autres guides que j'ecrive, visitez FeatherGuides (<http://feathersites.angelcities.com/>).

=====
=====
=====

This document is copyright Wolf Feather and hosted by VGM with permission.