

Dreamcast.



Dreamcast



Nous vous remercions d'avoir acheté Crazy Taxi 2 ! Notez que ce logiciel est conçu pour être utilisé exclusivement sur une console Dreamcast. Avant de commencer à jouer à Crazy Taxi 2, veuillez lire ce manuel d'instruction dans son intégralité.



SOMMAIRE

49 DÉMARRAGE

50 AROUND APPLE
/ SMALL APPLE

59 REPLAY

64 OPTIONS

66 SAUVEGARDE ET
CHARGEMENT

67 INTERNET

46 COMMANDES

57 CRAZY PYRAMID

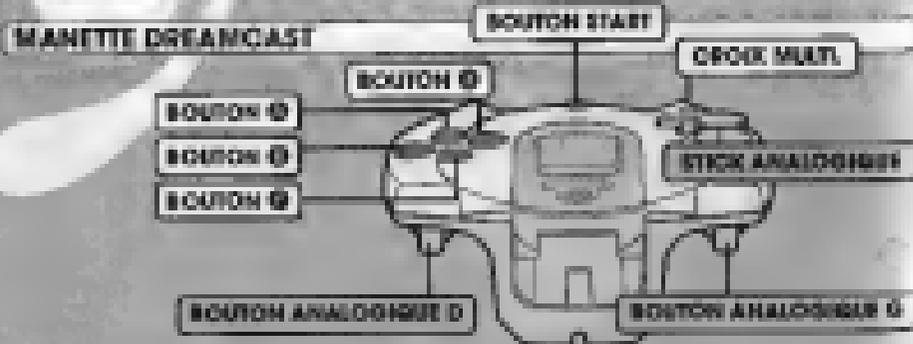
65 RECORDS

69 CHAUFFEURS

Crazy Taxi 2 prend en charge les cartes mémoire (Visual Memory - VM vendu séparément). Vous sauvegardez des parties, votre Vtaxi peut dépasser de 30 blocs mémoire disponibles ou encore les parties finissent la console Dreamcast (jouez en PC/PS2), votre VM et déconnecter une mémoire sans de la sauvegarde ou du chargement d'une partie.

COMMANDES

C'est toujours avec vous, à l'aide d'une manette Dreamcast ou du Race Controller (vendu séparément) connecté à la console que vous devez utiliser sur le plan de commande à votre console Dreamcast. Les boutons et les sticks sont les principaux outils par défaut.



COMMANDES

Il est essentiel de se pencher sur les boutons et manettes analogiques, les boutons dans les zones grises à l'écran (surtout) lorsque vous dirigez votre console Dreamcast. Cela requiert de pointer la perche (stick) d'initialisation et d'activer les déplacements.



Lorsque vous utilisez un Vibration Pack pour jouer à Crazy Taxi 2, l'initiation dans le port d'extension 2 de votre manette Dreamcast Remarque : seul les ports pour console de Vibration Pack du Race Controller.

MANETTE DREAMCAST	COMMANDES DE MENU	RACE CONTROLLER
STICK ANALOGIQUE / CROIX	DÉPLACER LE CURSEUR	BOUTONS + / -
BOUTON ○	VALIDER VOTRE CHOIX	BOUTON ○
BOUTON ○	ANNULER/REVENIR	BOUTON ○
	A L'ÉCRAN PRÉCÉDENT	
	MODIFIER UN PARAMÈTRE	VOLANT

COMMANDES DE JEU		
BOUTON START	CHANGER / INTERROMPRE UNE PARTIE	BOUTON START
STICK ANALOGIQUE / CROIX	DIRECTION	VOLANT
BOUTON ANALOGIQUE ○	ACCELERATEUR	MANETTE ANALOGIQUE D
BOUTON ANALOGIQUE G	FREIN	MANETTE ANALOGIQUE G
BOUTON ○	CRAZY HOP (SAUT)	BOUTON ○
BOUTON ○	MARCHE AVANT	BOUTON +
BOUTON ○	MARCHE ARRÈRE	BOUTON -
BOUTON ○	RAPPEL DE LA DESTINATION	BOUTON ○

Pour effectuer une initialisation, appuyez de votre console et maintenez le bouton de jeu (appuyez simultanément sur les touches ○ ○ ○ ○) et Start et appuyez sur le bouton.

Pour effectuer une réinitialisation, appuyez de votre console et maintenez le bouton de jeu (appuyez simultanément sur les touches ○ ○ ○ ○) et Start et appuyez sur le bouton.

COMMANDES

MANŒUVRES

Voici quelques manœuvres qui peuvent être combinées en combinant la direction, l'accélération, le freinage, les vitesses et le Crazy Hop.

CRAZY DASH

Donnez un bon coup d'accélérateur.



COMMENT FAIRE

Battrez tout d'abord l'accélérateur et le levier. Ensuite, passez la marche avant et appuyez simultanément sur l'accélérateur.

CRAZY BACK DRIFT

Formez et effectuez un démarrage en dérapage.



COMMENT FAIRE

Tout en maintenant le levier en Crazy Drive (appuyez à fond) et appuyez tout de suite et violemment sur l'accélérateur.

CRAZY HOP

Faites bondir votre Fiat.



COMMENT FAIRE

Appuyez sur le bouton lorsque vous démarrez ou que vous êtes à l'arrêt. Plus vous allez vite, plus votre saut sera haut.

CRAZY DRIFT

Voilà votre véhicule effectue un dérapage.



COMMENT FAIRE

Lorsque vous avancez, passez en marche arrière, appuyez et maintenez la marche avant et donnez un bon coup de volant.

CRAZY BACK DASH

Donnez un bon coup d'accélérateur sur marche arrière.



COMMENT FAIRE

Comme pour le Crazy Dash, passez en marche arrière et appuyez simultanément sur l'accélérateur.

DEMARRAGE

CHOIX DU VM

Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran pour choisir le VM à utiliser. Une fois sélectionné, le chargement du logiciel de jeu débute. Si vous jouez à Crazy Taxi 2 pour la première fois, le logiciel est déjà installé.



VM choisi par le joueur. Cliquez sur le bouton "OK" pour confirmer.

ECRAN DE CHOIX DU MODE

Appuyez sur le bouton Start dans l'écran de titre pour afficher l'écran de choix du mode.

Sélectionnez le menu à l'aide des touches et de la table tactile directionnelle et validez en appuyant sur le bouton . Pour revenir à l'écran de titre, appuyez sur "EXIT" (gauche) ou appuyez sur le bouton .

MODE SELECTION



AROUND APPLE P. 50 Carte principale

SHALL APPLE P. 50 Carte annexes

CRAZY PYRAMID P. 57 Jouez à ces niveaux pour améliorer vos aptitudes à la conduite.

RALENTI P. 59 Engagez vos roues et ralentissez.

OPTIONS P. 64 Permet de modifier différents paramètres de jeu.

RECORDS P. 65 Permet d'afficher les records de chaque mode.

SAUVEGARDE ET CHARGEMENT P. 66 Permet de sauvegarder ou d'afficher les records.

INTERNET P. 67 Permet de vous connecter au site pour charger les scores et les skins.

AROUND APPLE/SMALL APPLE

La seule différence entre ces deux modes est l'utilisation de différentes cartes de jeu.

Lorsque vous choisissez l'un de ces modes, un Menu Screen apparaît. Sélectionnez un menu à l'aide des touches **←** **→** de la croix multidirectionnelle et validez en appuyant sur le bouton **○**.

Pour revenir à l'écran Mode Select, choisissez "EXIT" (quitter) ou appuyez sur le bouton **○**.

AROUND APPLE



Menu AROUND APPLE

SMALL APPLE



Menu SMALL APPLE

PLAY BY NORMAL RULES

Vous obtenez un bonus de temps qui est calculé en fonction du temps passé pour atteindre vos destinations.

WORK FOR 3 MINUTES

Partie limitée à 3 minutes. Les règles sont les mêmes que dans le mode PLAY BY NORMAL RULES (règles normales) à une exception près : l'absence de bonus de temps.

WORK FOR 5 MINUTES

Partie limitée à 5 minutes. Les règles sont les mêmes que dans le mode PLAY BY NORMAL RULES (règles normales) à une exception près : l'absence de bonus de temps.

WORK FOR 10 MINUTES

Partie limitée à 10 minutes. Les règles sont les mêmes que dans le mode PLAY BY NORMAL RULES (règles normales) à une exception près : l'absence de bonus de temps.

AROUND APPLE/SMALL APPLE

DEROULEMENT D'UNE PARTIE

Répétez les étapes 1 à 3 pour transporter plusieurs clients à destination dans la limite du temps imparti.

PRENDRE UN CLIENT 1



Les personnages mangés si un "S" ou de "END" apparaît au-dessus de leur tête indiquent les clients potentiels. Lorsque vous entrez la voie dans la zone d'arrêt (la zone circulaire apparaissant autour du client), le client monte dans le taxi.



01

Après que vous ayez pris un client, choisissez la voie à suivre. Continuez à tourner à droite pour un passage plus confortable.

02

Lorsque le client monte dans le taxi, le compteur de distance et de destination, la flèche de direction et la limite de temps apparaissent à l'écran. Suivez les flèches pour mener les clients à destination avant que la limite de temps n'expire. Ils vous donneront peut-être un pourboire, selon votre conduite "bonne" ou non (voir p. 55).



UNE VOIE CLIENT À DESTINATION 1

03

Le lieu de destination est entouré d'un mur vert. Arrêtez le taxi dans cette enceinte. Le client est du taxi et peut se cacher (voir p. 54). Veuillez noter que lorsque vous transportez un groupe, vous devez mener les clients aux différentes destinations avant de toucher votre course.

Si la destination a été atteinte, appuyez sur "END" pour quitter le jeu.



UNE NORME DE CLIENT 1

AROUND APPLE / SMALL APPLE

- 1 DÉCOMPTE**
La partie est terminée lorsque le côté impair est écoulé.
- 2 DIRECTION À EMPRUNTER**
- 3 (MONT) TOTAL DE L'ARGENT GAGNÉ**
Total des courses.
(MONT) ARGENT GAGNÉ POUR LE CLIENT GRACE
Apparaît lorsque vous transportez des clients. Cette somme correspond au prix de la course plus le pourboire (voir p. 54).
- 4 NOM DES TECHNICIENS ET NOMBRE DE COMMS UTILISÉES ***
Rappelez-vous à la page 55.



Voici quelques-unes des passages à bord.

- 5 DESTINATION & DISTANCE**
Lorsque vous avez chargé un client appuyez sur le bouton **5** pour afficher la destination et la distance.
- 6 LIMITE DE TEMPS**
Si cet indicateur allume alors le client sort du taxi.
- 7 VITESSE**
Affiche la vitesse enclenchée (marche direct ou marche arrière).
- 8 CLASSEMENT**
Affiche votre classement.
- 9 (MONT) BONUS DE TEMPS / (MONT) CLASSEMENT**
Le bonus de temps ne s'affiche que lorsque vous jouez en mode "PLAY IT NORMA", BONUS * (règles normales).



Une fois que vous avez obtenu votre destination.

AROUND APPLE / SMALL APPLE

DRIVER SELECTION

(CHOIX DU CHAUFFEUR)

Utilisez les touches **6-8** de la palette multidirectionnelle pour sélectionner un conducteur et validez l'impression sur le bouton **5**.



RESULTS SCREEN

(ÉCRAN DE RÉSULTATS)

Cet écran apparaît à la fin du décompte. Si vous avez remporté un point de classe (de la catégorie de fin de semaine de fin de route).



CUSTOMERS

Nombre de clients transportés & destruction.

TOTAL EARNED

Montant total gagné.

CLASS

Permet d'inspecter vos performances (par classe) :
A = A+ = B = C = D = E = NO LICENSE
(pas de permis)

RANKING

Affiche votre classement en fonction du score. Le score actuel n'est pas classé ainsi pour que vous sachiez où vous en êtes par rapport au classement au démarrage "OUT OF RACING" (non classé) pendant le jeu.

* Le classement apparaît au départ d'une course selon les règles normales.

SAVE SCREEN

(ÉCRAN DE SAUVEGARDE)

Permet de sauvegarder les résultats d'une partie. La partie est alors automatiquement sauvegardée sur le VM sélectionné dans l'écran de choix du VM (voir p. 47).



AROUND APPLE / SMALL APPLE

LES ICONES DES CLIENTS

LES CLIENTS MARQUÉS D'UN " \$ "



La couleur de l'icône indique la distance de la destination et sa valeur de la zone d'argent.



CLIENTS AVEC UN CHIFFRE

Ce nombre indique le nombre de personnes composant le groupe. Menez chaque client à destination dans la limite de temps imparti (voir ci-dessous), pour toucher un paquet d'argent. Si vous arrivez pas à faire toutes les courses dans le temps imparti, vous n'êtes pas payé.



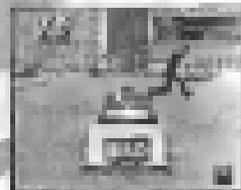
COURSES

COURSES ET LIMITE DE TEMPS

Lorsque vous prenez un client la limite de temps apparaît au centre de l'écran. Si vous réussissez à amener le client à destination avant que le décompte ne soit terminé, le montant de la course s'ajoute à votre total. Si le délai est écoulé le client sort du taxi sans payer.



Amenez le client à destination avant le fin du temps pour encaisser l'argent.



Si vous n'y arrivez pas le client descend du taxi sans payer.

AROUND APPLE / SMALL APPLE

COURSES ET POURBOIRES

Pendant une course, il y a trois moyens de gagner de l'argent.

COURSE

Le montant de base d'une course se calcule par rapport à la distance parcourue pour amener le client à bon port. Il s'ajoute chaque fois que vous prenez un client.

POURBOIRES

Ce montant s'ajoute au montant de la course lorsque vous faites une manœuvre que le client apprécie.

BONDS DE TEMPS

Ce montant est accordé en fonction du temps restant par rapport à la limite de temps.

POURBOIRES ET CASCADES

Si vous effectuez une cascade (lorsque vous transportez un client), il est très satisfait et vous gagnez un pourboire. Pour trouver ci-dessous quelques indications sur la manière de faire plaisir à vos clients un peu "spéciaux". Lorsque vous transportez plusieurs clients, le montant du pourboire est multiplié par le nombre de clients il faut.

CRAZY JUMP



Utilisez les rampes de saut ou faites des Crazy Hops pour vous divertir pendant quelques instants.

CRAZY DRAFT



Effectuez un dérapage pendant une durée déterminée.

CRAZY THROUGH



Éloignez entre les voitures ou sautez par-dessus.

COMBO

Si vous gagnez plusieurs pourboires à la suite sans fautive de vitesse, le montant correspondra comme un pourboire. Le multiplicateur du pourboire augmente à chaque manœuvre effectuée. Ce combiné de combo revient à zéro lorsque vous faites une fautive de vitesse.

AROUND APPLE / SMALL APPLE

BONUS DE TEMPS

Une fois à destination, vous recevez un bonus de temps en fonction du temps restant. Plus vous arrivez à destination rapidement, plus le bonus est élevé.

SPEEDY

Bonus +5 sec

NORMAL

Bonus +2 sec

SLOW

AUCUN BONUS

BAD

Vous n'avez pas de bonus lorsque vous arrivez à destination.

Ces bonus ne sont disponibles qu'en mode **PLAY BY NORMAL RULES** (règles normales).

PAUSE

Que vous jouiez en mode **AROUND APPLE**, **SMALL APPLE**, **CRAZY PYRAMID** ou **REPLAY**, appuyez sur le bouton Start pour afficher le menu Pause. Sélectionnez un menu à l'aide des boutons **←** **→** et appuyez sur le bouton **○** pour valider votre choix.

EXIT

Permet de reprendre la partie interrompue.

BETRY

Permet de recommencer la partie depuis le début.

MENU

AROUND/SMALL APPLE : retour à l'écran de choix du mode.
CRAZY PYRAMID : retour au menu Pyramid.
CRAZY DRIFT : retour au menu Drift.

VIBRATION

Permet d'activer ou de désactiver le Vibration Pack (ON/OFF). Si ce menu ne peut être activé, c'est que le Vibration Pack est connecté.



CRAZY PYRAMID

Ces mini-jeux vous permettent de perfectionner votre conduite. Lorsque garminés, appuyez, faites votre choix à l'aide des boutons et validez votre sélection sur le bouton **○**. Pour revenir à l'écran de choix du mode, choisissez **DRIFT** (quatre) ou appuyez sur le bouton **○**.

CABBIE (CHAUFFEUR)

Choisissez le chauffeur à l'aide des boutons **←** **→**.

CRAZY PYRAMID



MINI-GAMES (MINI-JEUX)

Sélectionnez un mini-jeu à l'aide des touches **←** **→** **○**. Les règles de ce jeu et les records opposés sur le côté droit de l'écran. Appuyez sur le bouton Start pour afficher les conseils relatifs au mini-jeu choisi. Appuyez sur le bouton **○** pour démarrer une partie.



Au départ, vous devez choisir parmi 5 mini-jeux. Si vous en terminez deux (comme l'un de quatre), un nouveau jeu sera déblocqué.



Si vous établissez un record, vous pouvez sauvegarder les données pour les visionner ultérieurement. Pour savoir comment sauvegarder une partie, veuillez vous reporter au chapitre **SAVING GAMEPLAY** à la page 91.

CRAZY PYRAMID

Quelques explications concernant les cinq mini-jeux que vous pouvez sélectionner depuis le début.

CRAZY GOLF

S-2

REGLE

Frapper la balle et faire-la voler sur au moins 100 yards !

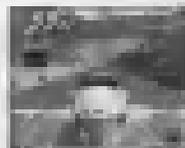


CRAZY 3-JUMP

S-4

REGLE

Prenez votre élan, quelques petits pas et sautez plus de 200 mètres !



CRAZY JUMP 2

S-1

REGLE

Faites un saut de plus de 200 m !



CRAZY HURDLE

S-3

REGLE

Atteignez l'objectif dans le délai imparti !



CRAZY BALLOON 2

S-5

REGLE

Creez tous les ballons dans le délai imparti !



VIDEO

Événement est court et se répète les parties enregistrées. Utilisez les touches **←** **→** pour faire votre choix et validez en appuyant sur le bouton **○**. Pour revenir à l'écran de choix de mode, choisissez "EXIT" (quitter) ou appuyez sur le bouton **○**.

CRAZY DRIVEN

(P. 40)

Remplissez 80 secondes de votre course. Faites de votre mieux pendant cet enregistrement.

Le chronométrage s'arrête lorsque le jeu est en pause.



REPLAY



Il vous faut pour cela des blocs mémoire supplémentaires.

PLAY (LINE)

(P. 43)

Permet de charger et de lire les vidéos choisies.



DELETE (SUPER-PRIMER)

(P. 43)

Permet de supprimer les vidéos sélectionnées.



Lorsque vous sélectionnez PLAY (line) et DELETE (super-primier) vous ne pouvez plus choisir un VCR ne contenant aucune vidéo depuis l'écran de sélection de VCR.

MENU CRAZY DRIVIN'

Une fois l'écran "CRAZY DRIVIN'" affiché, le menu Crazy Drivin' apparaît tel ci-contre. Choisissez une option à l'aide des touches **←** **→** et modifiez les paramètres à l'aide des touches **↑** **↓**. Pour revenir à l'écran d' choix du mode, choisissez "EXIT" et appuyez sur le bouton **○**.



START POINT

Choisissez le point de départ. Vous devez le choisir entre 5 points de départ entre "AROUND APPLE" et "SMALL APPLE".

CABBIE

Choisissez votre chauffeur à l'aide des touches **←** **→**.

MUSIC

Choisissez la musique diffusée pendant la partie à l'aide des touches **←** **→**. Appuyez sur le bouton **○** pour écouter cette musique.

REC

Une fois les paramètres choisis, sélectionnez REC et appuyez sur le bouton **○** pour commencer l'enregistrement de la partie.

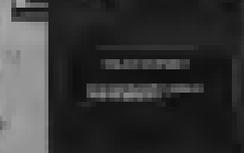
SAVING GAMEPLAY (SAUVEGARDE DE L'ENREGISTREMENT)

Une fois l'enregistrement terminé, un menu apparaît à droite. Sélectionnez une option à l'aide des touches **←** **→** et validez en appuyant sur le bouton **○**.



SAVE (SAUVEGARDE)

Sauvegardez les vidéos sur un VM. Lorsque vous choisissez un VM, la liste des fichiers vidéo apparaît. Choisissez une sauvegarde. Lorsque le VM est plein, l'option DELETE" (suppression) apparaît. Choisissez un fichier à supprimer. Vous devez confirmer la suppression du fichier en question en appuyant sur "YES" (oui). Recommencez le processus pour sauvegarder la vidéo en question.



WATCH REPLAY (LIRE UNE VIDEO)

Permet de voir un vidéo enregistré (reportez-vous à la page 62 pour connaître les commandes).

RETURN TO MENU (RETOUR AU MENU)

Permet de revenir au menu Crazy Drivin' Replay (autres Crazy Drivin') sans sauvegarder de vidéo.

WATCH REPLAY (LIRE UNE VIDÉO)

Vous pouvez lire une vidéo d'une partie qui vous était d'intérêt.
Changez d'angle de vue à l'aide des boutons **←** et **→**. Vous pouvez voir cette vidéo sous des angles de vue que vous n'avez pas vus en course.



Appuyez sur le bouton signalé pour afficher le ralenti sous plusieurs angles.

MENU REPLAY PROSE (PRISE VOIX)

Appuyez sur le bouton **Start** en cours de lecture d'une vidéo pour afficher le menu à droite. Utilisez les touches **←** et **→** pour choisir une option et validez en appuyant sur le bouton **Enter**.

EXIT

Permet de reprendre la lecture de la vidéo.

RESTART REPLAY

Permet de reprendre la lecture de la vidéo depuis le début.

SAVE

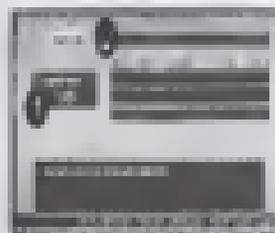
Permet de sauvegarder une vidéo. Reportez-vous au paragraphe "Sauvegarde" à la page 49.

MENU

Permet de revenir au menu Crazy Drive sans effectuer de sauvegarde.

PLAY (LECTURE)

Permet de charger et de lire les vidéos sauvegardées. Sélectionnez un VML pour afficher la liste des fichiers. Utilisez les touches **←** et **→** pour sélectionner un fichier vidéo et appuyez sur le bouton **Enter** pour valider votre choix. Pour revenir au menu Crazy Drive, appuyez sur **Start** (quitter) ou appuyez sur le bouton **Start**. Les commandes et le menu Pause sont identiques à celle de la fonction "WATCH REPLAY" (voir vidéo) à la page 62.
* Permettez sur le menu Pause "Option" SAVE. Vous pouvez de part par être sélectionné. Sélectionnez "MENU" pour revenir à l'écran de choix des fichiers vidéo.



ECRAN LISTANT LES FICHIERS VIDEO

Permet d'afficher le nombre de blocs libres sur le VM.

Informations sur le fichier vidéo sélectionné.



AA ARROUND APPLE
SA SMALL APPLE
CP CRAZY PYRAMID

* Le caractère indique le lieu de départ.

Solo

DELETE (SUPPRIMER)

Permet de supprimer un fichier vidéo. Lorsqu'un VML est sélectionné, la liste des fichiers vidéo apparaît. Sélectionnez un fichier à l'aide des touches **←** et **→** et validez en appuyant sur le bouton **Enter**. Vous devez ensuite confirmer votre choix en sélectionnant "YES" (oui). Choisissez ensuite "Exit" (quitter) ou appuyez sur le bouton **Start** pour revenir au menu Crazy Drive.

OPTIONS

Permet de modifier les différents paramètres de jeu. Sélectionner une option à l'aide des touches **←**/**→** et modifier-la en appuyant sur les touches **▲**/**▼**. Retour à l'écran de choix du mode en choisissant "Exit" (quitter) ou en appuyant sur le bouton **X**.



AUDIO

Permet de modifier les paramètres audio.

MUSIC VOLUME

Permet de régler le volume de la bande sonore.

SE VOLUME

Permet de régler le volume des effets sonores.

CONTROLLER SETTING

Permet de personnaliser la configuration de la manette (pour la manette Dreamcast ou le Race-Controller).

VIBRATION

Permet d'activer ou de désactiver le Vibration Pack (On/Off) (Ne peut être sélectionné que si le Vibration Pack est connecté.)

RECORDS

affiche les records dans 3 modes. Sélectionner le mode à l'aide des touches **←**/**→** et appuyer sur les touches **▲**/**▼** pour changer de page. Remettre l'écran de choix du mode en sélectionnant "Exit" (quitter) ou en appuyant sur le bouton **X**.

AA

Records pour "AGE 4000 (ARC)".

SA

Records pour "SMA" (APTA).

CP

Records pour "CRAFT PARAMO".

RECORDS



OBJETS APPARAISSANT À L'ÉCRAN

Acense

Type de permis obtenu pour le record (en modes AA/SA seulement).

earned

Total des montants (en modes AA/SA seulement).

ranking

Voile classement (en mode CP seulement).

score

Score de mini-jeu (en mode CP seulement).

vehicle

Chouffeur utilisé.

date

Date du record.

SAUVEGARDE ET CHARGEMENT

Vous pouvez sauvegarder et charger vos données de jeu à l'aide des boutons **SAVE** et **LOAD** en appuyant sur le bouton **START**. Pour revenir à l'écran de choix de mode, choisissez "EXIT" (sortir) en appuyant sur le bouton **START**. Remarque : ces touches ne sont disponibles que si un VM est inséré.

SAVE

Créez un VM et sauvegardez les records de jeu.

LOAD

Créez un VM et chargez les records de jeu.

SAVE & LOAD



Il est impossible de sélectionner un VM si **SAVE** (sauvegarde) : il n'y a plus assez de blocs mémoire libres sur le VM **LOAD** (chargement) : il n'y a pas de fichier système Crazy Taxi.

INTERNET

Vous pouvez accéder à l'Internet et télécharger des données de jeu de Crazy Taxi 2.

Il est important de noter que le contenu de cette page est régulièrement mis à jour et peut donc être différent des captures d'écran proposées dans ce manuel.

Avant de vous connecter à Internet, vous devez être en tant qu'utilisateur enregistré. Vérifiez si vous êtes inscrit à l'adresse Report@sega.com ou contactez le service client de Sega pour de plus amples renseignements.

Des conseils d'information
Internet
Tel : 01 32 41 56

Service consommateurs de SEGA
www.sega-europe.com
01 32 41 56

Dans le menu Mode Select (sélection du mode), choisissez "INTERNET" pour accéder à l'écran d'accueil. Déplacez le pointeur et faites votre choix.



Vous pouvez afficher différentes informations concernant Crazy Taxi 2. Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran et amusez-vous !

Envoyez-vous sur le site Internet CRAZY.TAXI.2

INTERNET

COMMANDES DU NAVIGATEUR

Lorsque vous consultez des pages Internet, vous pouvez diriger votre curseur grâce à la croix manœuvrable. Pour sélectionner les boutons appartenant à l'écran, appuyez sur le bouton . D'autres codes peuvent être donnés à l'aide des menus  et .

MENU

Appuyez sur le bouton analogique  pour ouvrir ou fermer ce menu.

ARRÊTER
COURIR
OPTION
CONNEXION/DÉCONNEXION

retour à la page d'accueil par défaut
reception de courrier électronique
modification des paramètres du navigateur
connexion ou déconnexion au fournisseur d'accès Internet
ouverture du site Internet du jeu
fermeture du navigateur et retour au jeu

PAGE D'ACCUEIL DU JEU
RETOUR AU JEU

MENU

Appuyez sur le bouton analogique  pour ouvrir ou fermer ce menu.

PRÉCÉDENTE
SUIVANTE
ACTUALISER
ANNULER
ZOOM

page précédente
page suivante
actualisation des données de la page en cours
arrêt du chargement d'une page
agrandissement de la page (appuyez une nouvelle fois)
pour revenir à la taille normale)
ouverture du menu utilisé

FICHIER

Pour de plus amples informations sur les commandes du navigateur, veuillez vous reporter au manuel Descartes.



SLASH

CHAUFFEURS



SLASH

ÂGE : 27 ANS
SEX : MASCULIN
TAILLE : 1,78 M
POIDS : 80 KG
GROUPE SANGUIN : AB

Né à Los Angeles et un peu griné, Slash est un gars branché habitué de façon décontractée. Certains le disent irresponsable mais il est en fait très prudent. On pourrait penser que Slash a des tonnes d'arnaques mais il n'en est rien. Lorsque vous commencez à le connaître, vous vous apercevez que ses amis se débrouillent rapidement. Slash a deux voyages. Il s'arrête parfois pour un rien, et quand c'est le cas, mieux vaut ne pas se trouver sur son passage à moins d'être très courageux ou complètement inconscient. Heureusement, il vous ne lui tapez pas sur le système. Slash fait ses boulot avec attention. C'est un conducteur hors pair et c'est pourquoi il a de nombreux clients incondionnels. Personne ne sait pourquoi il est devenu chauffeur de taxi ? Si vous demandez autour de vous, on vous répondrait que c'est sûrement le résultat d'un coup de tête.



ICEMAN



ICEMAN

AGE 38
 SEXE MASCULIN
 TAILLE 1,88 M
 POIDS 82 KG
 GECUPE BARQUES 1

Il n'en fait qu'à sa tête et ne dit jamais merci, même lorsqu'il est en service. Lorsqu'un client le sollicite sur sa course, il refuse de se faire envoyer pointer. Iceman doit toujours être le meilleur et pose question de le faire changer d'avis, le quitte un critique sa façon de faire. Iceman se regarde droit dans les yeux et lui dit : "T'aimerais pas ce que je fais ?" Bien sûr, n'est pas possible à Iceman. Le mot-clé est ne fait pas partie de son vocabulaire. Il préfère parler d'événement sportif.

Il était peut-être destiné à devenir chauffeur de taxi. Sa personnalité lui a toujours posé des problèmes. Elle lui a même coûté de nombreux boulots. Mais un jour en conduisant sa voiture, il vit un vieil homme faire de l'auto-stop. Il prit l'homme en stop et le mena à destination. À sa adresse habituelle, le vieil homme était si content qu'il donna un gros pourboire. Le lendemain, il prit sa voiture en jour et c'était parti. Iceman conduisit son taxi pour gagner de quoi vivre et couvrir des parts furent versés 50 son boxer.



CINNAMON



CINNAMON

AGE 36
 SEXE FEMME
 TAILLE 1,68 M
 POIDS 62 KG
 GECUPE BARQUES 1

Mignonne et très gâtée, Cinnamon n'a pas froid aux yeux et sait conduire une voiture. Penser positif, c'est sa devise. Le problème, c'est que dans certaines situations, elle ne sait pas comment réagir. Elle ne sait pas fier part des erreurs passées. Les clients elle est également honnête et attentionnée. Tout le monde l'aime en elle, mais se demande pourquoi elle fait toujours les mêmes erreurs malgré les conseils qu'elle reçoit. Elle adore qu'on lui fasse des compliments. Elle a choisi ce métier pour pouvoir rencontrer des gens différents tous les jours et leur faire plaisir. Ses clients sont impressionnés par sa conduite même si parfois, elle pousse le bouchon un peu trop loin.



CHAUFFEURS

HOT-D



HOT-D

ÂGE : 30 ans
SEXE : masculin
TAILLE : 1,60 m
POIDS : 60 kg
GROUPE SANGUIN : B

HOT-D est un vrai homme incroyablement gai et physiquement très costé. C'est un chauffeur de taxi qui adore les sensations fortes et l'argent. Dans sa jeunesse, il était croque-mort, une véritable tête brûlée. Il se demandait comment gagner plus d'argent. Un jour, alors qu'il était sans idée. C'est pour le tournage d'un film d'action, il est une tâche toute en double.

C'est un taxi. HOT-D lui impressionné par la façon dont conduisait le chauffeur. Il était déterminé à avoir la conduite. HOT-D voyage dans les taxis et il est à ce moment-là qu'il se dit qu'il pourrait utiliser son expérience de croque-mort pour devenir chauffeur de taxi et se faire plus d'argent. Il apporte sur la côte est et espère se valoir en jour. Il s'attend à être plus agréable. Il savait qu'il ne s'agit pas avec ses clients et toujours très payant. Ceux-ci sont d'ailleurs impressionnés par ses contacts. Il discute tout en conduisant. Ce talent lui joue même des tours. Il est parfois fatigué et ébranlé dans une discussion qu'il oublie de déposer ses clients. Inconsciemment, une de ses spécialités consiste à calmer les clients en colère. Sa théorie, c'est de dire : "Va, tout va bien". Il ne laisserait pas de pourboire et c'est ça le plus important.

