

Dreamcast



Official Game

MSR

METROPOLIS STREET RACER



TABLE DES MATIERES

Merci d'avoir acheté *Metroid Prime* sur Game Boy Advance. Nous vous conseillons de lire le présent manuel avant de commencer à jouer.

TABLE DES MATIERES

| | |
|-----------------------------|-----------|
| Commandes de base | 40 |
| Commencer une partie | |
| Commencer une partie | 42 |
| Menu principal | 43 |
| Options | 44 |
| Kudos | 45 |
| Faire une partie | |
| Votre Espace | 48 |
| Courses de nat | 50 |
| Contre la montre | 57 |
| Course rapide | 57 |
| VM | 58 |
| Internet | 58 |
| Multijoueurs | 59 |
| Trucs et astuces | 60 |

- Ce jeu est prévu pour 1 ou 2 joueurs.
- Avant de mettre le console sous tension, veuillez brancher le ou les périphérique(s) sur votre Game Boy Advance.
- Pour quitter le jeu en cours de partie, appuyez sur les boutons **+**, **-**, **START**. Cela vous permet de retourner à la page de titre du jeu.
- Ce jeu nécessite un *Metroid Prime* pour le sauvegarde des données.

MANETTE DREAMCAST



| Commandes | Mode analogique | Mode numérique |
|-------------------------|--|--|
| Stick analogique | Conduire (analogique) | Changer le sur du conducteur |
| Stick multidirectionnel | Changer le sur du conducteur | Conduire (numérique) |
| Bouton + | Frein à main | Accélérer |
| Bouton - | Passer à la vitesse supérieure (en cas de boîte de vitesse manuelle automatique) | Frein à main |
| Bouton X | Rétrograder (passer en marche arrière si le véhicule est à l'arrêt) | Rétrograder (passer en marche arrière si le véhicule est à l'arrêt) |
| Bouton Y | Regarder en arrière | Regarder en arrière |
| Bouton analogique D | Frein à main | Passer à la vitesse supérieure (en cas de boîte de vitesse manuelle automatique) |
| Bouton analogique L | Accélérer | Rétrograder (passer en marche arrière si le véhicule est à l'arrêt) |
| Bouton Start | Passer / Mettre de jeu | Passer / Mettre de jeu |

- Si vous avez opté pour le mode de conduite automatique, le passage à la vitesse supérieure et inférieure est fait automatiquement.
- Vous ne pouvez pas marcher arrière que lorsque le véhicule est à l'arrêt.
- Si vous utilisez un véhicule Pack dans le Parc Simons en 2 roues utilisez les commandes de conduite.
- Pour les parties à 2 joueurs, il vous faut une manette supplémentaire.
- Il est recommandé d'utiliser les manettes officielles Dreamcast pour jouer à ce jeu.

VOLANT



| Commandes | Fonctions |
|---------------------|--|
| Volant | Conduire (mode analogique seulement) |
| Bouton + | Frein à main |
| Bouton - | Regarder en arrière |
| Bouton X | Passer à la vitesse supérieure (en cas de boîte de vitesse manuelle automatique) |
| Bouton Y | Rétrograder (passer en marche arrière si le véhicule est à l'arrêt) |
| Bouton analogique D | Frein |
| Bouton analogique L | Accélérer |
| Bouton Start | Passer / Mettre de jeu |

- Si vous avez opté pour le mode de conduite automatique, le passage à la vitesse supérieure et inférieure est fait automatiquement.
- Vous ne pouvez pas marcher arrière que lorsque le véhicule est à l'arrêt.
- Vous ne pouvez pas utiliser le Véhicule Pack avec le volant.
- Pour les parties à 2 joueurs, il vous faut une manette supplémentaire.
- Il est recommandé d'utiliser les manettes officielles Dreamcast pour jouer à ce jeu.

Commencer une partie

Lorsque vous commencez une partie, le programme vous demande quelques données personnelles qui seront utilisées au cours du jeu.

MSR vous demande également si vous êtes le titulaire légal d'un véhicule qui vous appartient car il utilise l'HEURE LOCALE. Cela signifie que quel que soit le circuit que vous empruntez – à Londres, San Francisco ou Tokyo – vous coursez à l'heure locale !

Vous devez créer un fichier de sauvegarde sur votre VM, si vous en avez un, ce qui vous permettra de conserver votre progression. Si vous n'avez pas de VM, vous ne pourrez pas sauvegarder vos progrès et vos données personnelles.

- Vérifiez si vous avez la dernière version de votre système d'exploitation et de votre matériel périphérique pendant la sauvegarde et le chargement.
- Les données de jeu (la progression, la liste des courses, les données personnelles, le paramétrage des options, votre garage et les réalisations (ou) sont chargées automatiquement pendant le jeu.
- Si vous refusez ou laissez le VM en copie de partie, vos données ne seront peut-être pas sauvegardées/chargées correctement.



Menu principal

Vous trouverez les options suivantes dans le menu principal :

Mon garage (Votre garage) P48

Dans votre garage, vous pouvez regarder vos voitures, sélectionner celle qui vous convient, visualiser de nouvelles voitures, les tester et vous battre pour les obtenir.

Street Racing (Courses de rue) P68

L'option Courses de rue constitue le jeu principal de MSR. Vous participez à des championnats de course et des défis pour améliorer votre côté de pilote.

Time Attack (Contre le montre) P67

Mais pourquoi vous enliser sur les circuits que vous avez déjà courus, enregistrer un tour de piste en un temps record et vous battre contre une voiture fantôme.

Quick Race (Courses rapides) P67

Cette option vous permet de créer vos propres courses de rue avec les voitures et les circuits que vous avez sélectionnés.

Internet P68

Utilisez cette option pour vous connecter à Internet afin d'envoyer ou de télécharger vos carte de visites, les records et la voiture fantôme.

Options P68

C'est ici que vous pouvez modifier les options de jeu.

Quit (Quitter)

Quittez le jeu en cours pour commencer une nouvelle partie solo ou multijoueur.

Options

Le menu Options se trouve dans le menu principal. Il vous permet de modifier les options suivantes avant la partie contre les autres de partie.

SETTINGS (PARAMÈTRES)

Sélectionnez votre type de commandes et personnalisez les paramètres audio et visuels du jeu.

RECORD MERGE (FUSIONNER LES RECORDS)

Fusionnez vos records avec ceux d'un ami via un VM ou d'un e-mail (option électronique).

DEMOS/REPLAYS (DEMOS/REJOUER)

Vous pouvez visualiser des démonstrations et rejouer tous les stages que vous avez sauvegardés.



CD/RADIO

Modifier les paramètres audio du jeu, tels que le volume et les options CD et radio. Si vous utilisez un lecteur de CD, vous pouvez personnaliser vos musiques de jeu préférées et créer un CD.

CHEATS

Ce menu vous permet d'activer et de désactiver les cheats du jeu que vous avez désactivés.



Kudos / Kuffens 1, 2, 3

1. Répondre positivement à un individu étrange.
2. Qualification reçue pour des compétences particulières.
3. Honneurs accordés à un héros émérite.

Le kudos, qu'est-ce que c'est ? Dans Metropolis Street Racer, il ne est question en permanence. Vous en êtes gratifié lorsque vous gagnez, lorsque vous conduisez avec style ou quand vos prouesses émerveillent le spectateur. C'est votre kudos qui vous rendent en jeu éblouir les que vous jouez. C'est un peu de votre kudos que vous perdez lorsque vous conduisez mal...

Toutes les courses, les épreuves de vitesse et les défis que vous coarez sur l'un des 200 circuits (ou moins) de jeu peuvent vous gratifier de points de kudos. Le kudos octroie est la mesure de vos compétences de votre style de conduite et des succès remportés dans une partie.



Tous les "points" de kudos sont additionnels pour compléter votre liste de kudos. Votre liste de kudos vous permet de déverrouiller les 250 stages et 25 chapitres du jeu de progression, de découvrir de nouvelles voitures et de concourir dans le Club mondial du kudos via Internet.

GAGNER DES POINTS DE KUDOS

Vous devez accumuler des points de kudos pour progresser dans le jeu. Mais le kudos impliquant tant le style que le résultat, il ne suffit pas de gagner pour faire grimper votre côté ! Vous pouvez récolter des points kudos de différentes façons :

Compétences

- Se montrer lésant et gagner les courses
- Maîtriser le temps maximum imposé
- Atteindre ses objectifs dans un défi de compétences

Style

- Faire des tours propres et stylés
- Être agréable à regarder et prendre au plaisir le spectateur – levages impressionnants, dérapages contrôlés, etc.
- Effectuer de belles performances de course telles que de judicieusement manœuvrer pour doubler les concurrents

Mise en jeu

- Chaque fois que vous réalisez une course, vous remettez en jeu votre kudos gagné sur cette course car c'est le domaine course qui compte
- Vous pouvez relever vos propres défis de plusieurs façons. Plus le défi est important, plus vous gagnez de points de kudos
- Utilisez vos joies pour jouer encore plus gros et gagner davantage de points de kudos



PERDRE DES POINTS DE KUDOS

Ben c'est pas si simple – comme dans la vraie vie, votre côté de kudos, votre gloire, votre prestige peut grimper comme dégingoler ! Le conducteur verta son kudos chuter en conduisant mal, dérapant souvent ou sans bon résultat. Voici le résumé des situations qui feront chuter votre kudos :

Mauvaise conduite

- Accidents et pertes de contrôle
- Toucher les murs

Tricherie

- Utiliser des voitures ou des barrières à son avantage

Changement de voiture

- Changer de voiture vous coûte une période de reprise – il s'agit d'un goulotage des points de kudos gagnés avec cette voiture

N'oubliez pas que c'est la DERNIÈRE tentative de changer de course qui compte (pour votre côté de kudos et NON la meilleure ! Votre côté de kudos peut chuter mais tout ce que vous avez déverrouillé reste disponible.



VOTRE GARAGE



Dans MGR vous pouvez gérer des voitures que vous possédez dans votre garage personnel. Si trois emplacements sont instantanément prévus dans votre garage, vous pouvez en acheter d'autres en jeu plus tard dans le jeu. Vous pouvez sélectionner votre garage dans le menu principal quand vous le souhaitez pour recevoir des informations sur vos voitures, pour les vendre, pour regarder les voitures de la salle de démonstration ou les louer en conduite ou concourir pour une nouvelle voiture.

Pour commencer le jeu la première chose à faire est de gérer une voiture. Sélectionnez un emplacement du garage à pouvoir et vous serez conduit à la salle de démonstration ou bien vous préparerez trois voitures. Les options de chaque voiture vous permettent d'activer à une course de démonstration, de louer un état d'engagement à long ou de laisser un état pour devenir l'heureux propriétaire de la voiture.



Pour devenir propriétaire de la voiture, vous devez relever le défi correspondant pour personnaliser votre véhicule. Et voilà ! Cette voiture est à vous ! Elle vous permettra de participer à des courses de rue. Toute voiture gérée dans votre garage peut être sélectionnée à tout moment si vous souhaitez le conduire. Il suffit de sélectionner l'option Drive Car (Voiture à conduire).

VOTRE GARAGE

Vous pouvez acquérir une nouvelle voiture à chaque chapitre (voir la section Courses de rue). Si vous battez sans accident les 10 étages d'un même chapitre, vous décrocherez la voiture du chapitre correspondant. Elle vous attend dans la salle de démonstration, vous pouvez la regarder, effectuer un tour de conduite ou relever un défi pour en devenir l'heureux propriétaire. Dans certains étages, vous pouvez également recevoir des voitures bonus en guise de récompense.



Chaque voiture déverrouillée possède son propre facteur de performances automatisé – ou FPR – utilisé pour calculer le nombre de points de kudos que vous pouvez gagner en l'utilisant. Une voiture au FPR élevé sera souvent plus performante qu'une voiture au FPR plus élevé.

Si votre garage est plein et que vous souhaitez faire l'acquisition d'une voiture supplémentaire, vous devrez éliminer l'une de vos voitures. Il suffit de sélectionner une voiture anéantie sur un emplacement pour la remplacer par votre nouvelle acquisition. Comme dans le vrai jeu, le trac à son côté. Vous perdrez donc un certain nombre de points de kudos gagnés avec la voiture mise au rebut. Plus le FPR de la voiture est élevé, plus le trac de points est élevé. N'oubliez pas que l'option Test Drive (Tour de conduite) vous permet d'effectuer une course d'essai à engagement à long ou un test de conduite vous permettant de déterminer si cette voiture en vaut le coût.



COURSES DE RUE

Lorsque vous avez une ou plusieurs voitures dans votre garage, vous pouvez concourir sur le circuit principal "Street Racing Rules Challenge" sélectionné dans l'option "Street Racing" du menu principal.

Pour commencer, vous vous trouvez face à l'écran Chapitres où vous pouvez accéder aux 30 chapitres de jeu. Pour savoir quel est le niveau de difficulté requis pour débloquer le chapitre suivant, il suffit de sélectionner le chapitre en question. Indiquable pour le moment, marqué en gris. Au départ, seul le premier chapitre "Motor" est accessible (en blanc). Il comporte 3 stages verrouillés. Vous êtes prêt ?



Chaque chapitre compte 10 stages représentés sous forme d'icônes en bas de l'écran. Vous devez réussir tous les stages de chaque chapitre pour débloquer le suivant. Vous devez obtenir suffisamment de ludos (comme le montre l'écran) pour débloquer les stages et les chapitres suivants.

COURSES DE RUE

Les stages déverrouillés prêts pour le défi sont en blanc. Ils peuvent être sélectionnés pour une ou plusieurs courses. Si vous passez en survolant le stage verrouillé, marqué en gris, vous découvrirez le nombre de ludos qu'il vous faut pour le déverrouiller. Si vous avez terminé un stage avec succès, l'écran montre une coche grise – si vous échouez, elle passe au rouge.



Vous pouvez limiter les chapitres et les stages déverrouillés dans l'option qui vous plaît et passer ainsi que vous ne souhaitez pas effectuer pour l'instant tant que vous possédez suffisamment de ludos pour acheter. A tout moment, et quelle que soit la voiture que vous conduisez, vous pouvez retourner aux chapitres et stages déverrouillés et tenter ou valider votre chance pour gagner encore plus de ludos !

COURSES DE RUE – TYPES DE STAGES

Il y a étonnamment de types différents de challenges dans MSR. Ils peuvent varier sur les 200 circuits disponibles à travers les villes. 7 types d'épreuves sont listés ci-après, avec une note explicative pour gagner la maximum de Kudos. N'oubliez jamais que vous gagnez des Kudos grâce à votre style et à vos compétences.

HOT LAP

Essayer de battre votre temps ou de faire le meilleur temps. Les défis à relever sont divers et variés, chacun requiert une approche différente. Il s'agit d'une combinaison des éléments suivants :

- En plusieurs tours OU en tour (plus difficile)
- Tour le plus rapide OU vitesse moyenne par tour élevée sur plusieurs tours
- Temps limité OU contre la montre

Vous devez faire le meilleur temps pour réussir le stage. Vous pouvez réduire la limite de temps pour gagner encore plus de Kudos.

Kudos : plus vous réduisez la limite de temps, plus vous gagnerez de Kudos en cas de réussite.



COURSES DE RUE – TYPES DE STAGES

TIMED RUN

Les courses contre la montre sont rythmées par le son d'un chronomètre. On vous donne un lapsus à ne pas dépasser dans lequel vous devez finir soit un circuit simple soit plus tard, dans des circuits plus difficiles, une fois de circuits, le temps étant cumulé. Ici aussi, vous pouvez décider de réduire le temps imposé pour gagner plus de Kudos. D'autres voitures participent à la course contre la montre, soyez attention !

Kudos : plus vous réduisez le temps à ne pas dépasser, plus vous gagnerez de points de Kudos en cas de réussite.



ONE ON ONE

Ici, vous concourez contre une autre voiture dans une course équilibrée – il peut s'agir de même type de voiture que la vôtre comme d'un type différent. Dans les stages en course un à un vous devez en fait battre à votre adversaire au départ de la course et devez tenter de le rattraper. Heureusement, il sera fait être plus rapide que votre concurrent pour remporter la course. Méhéchassez bien à l'avantage que vous lui rattrapez car plus vous rattrapez gros, plus vous gagnerez de points de Kudos !

Kudos : plus l'avantage accordé au départ est important, plus vous gagnerez de points de Kudos en cas de victoire.



COURSES DE RUE – TYPES DE STAGES

STREET RACE

Vous de vitesse les courses sur le terrain, auxquelles participent plusieurs véhicules. Vous pouvez choisir contre un certain nombre de voitures différentes (le FFA moyen est affiché). La course représente un nombre déterminé de tours sur un seul circuit. Vous pouvez définir le temps maximum que vous souhaitez attendre pour gagner plus de kudos (si vous réglez le défi).



Dans ce type de course, les points de kudos en jeu sont également fonction des performances de votre voiture. Par exemple, arriver deuxième dans une voiture peu puissante, en battant vos records, vous rapportera plus de points de kudos que de gagner dans une bonne voiture contre des ennemis peu puissants.

Pour réussir un stage de course sur le terrain (course solo ou mini-championnat), il n'est pas nécessaire d'arriver premier mais il ne faut pas arriver dernier non plus !

Kudos : plus vos performances relatives sont bonnes, plus vous gagnez de points de kudos.

COURSES DE RUE – TYPES DE STAGES

CHAMPIONSHIP

Ce type de stage propose un mini-championnat vous permettant de tester vos aptitudes de conducteur de rue sur un certain nombre de circuits. Les autres pilotes et véhicules devez choisir un certain nombre de circuits et classer vos temps. Plus vous avez l'avantage sur les autres, plus vous kudos prend du plaisir !



Kudos : mieux vous êtes en voiture par rapport aux autres et le plus est votre temps, plus vous recevrez de kudos. Les stages de défis sont conçus pour tester vos compétences de pilote. Les défis sont trop nombreux pour pouvoir tous les énumérer ici. Vous obtiendrez le défi à réaliser au début de chaque stage. En voici quelques exemples :

- **Couler** – vous devez doubler un certain nombre de voitures
- **Vitesse maximum** – établissez un record de vitesse
- **Tour d'avance** – essayez de prendre un tour d'avance sur votre concurrent dans les temps donnés.

Kudos : à chaque défi que vous essayez de rapporter des points kudos. Patience, ça vient !

COURSES DE RUE – TYPES DE STAGES

SPECIAL STAGES

Dans certains circuits, vous rencontrerez des stages spéciaux. Un stage spécial, qu'est-ce que c'est ? Il s'agit simplement de n'importe quel stage énoqué plus haut à une piste qui l'endosse est contrôlée, vous devrez donc répondre à certaines exigences pour y entrer. Voici quelques exemples d'exigences requises pour accéder à certains stages spéciaux.

- Seules certaines voitures/voitures constructeurs peuvent participer à certains stages spéciaux.
- Certains se déroulent à des moments précis de la journée, comme les courses nocturnes.



Les stages spéciaux ont non plus un seul mais deux objectifs.

- Le premier objectif est l'objectif de stage habituel. Le flux de la piste vous aide à déverrouiller la voiture du chapitre.
- Le second objectif, plus difficile, est de déverrouiller les deux de bonus de jeu. Et bien sûr vous gagnerez aussi des points de kudos !

Rappel : un stage spécial vous permet de gagner des points de kudos. Il vous donne également l'occasion de déverrouiller un item de bonus.

CONTRE LA MONTRE

TIME ATTACK OPTION (OPTION CONTRE LA MONTRE)

Cette option est indépendante du genre Celi du kudos. Elle vous permet de courir sur n'importe quel circuit déverrouillé. Vous pouvez également définir un record de vitesse à battre sur un tour de n'importe quel circuit - vous pouvez ainsi vous mesurer à d'autres pilotes via Internet et VM. C'est idéal pour profiter les circuits que vous trouvez difficiles avant de mettre votre kudos en jeu dans un véritable stage. Vous courrez ici contre le fantôme de votre voiture.



GHOST ATTACK OPTION (OPTION CONTRE LE FANTÔME)

Cette option vous permet de charger et d'importer quel tour de piste fantôme que vous avez enregistré dans votre VM reçu par e-mail ou téléchargé d'Internet. Vous pouvez ensuite courir contre ce circuit fantôme.

COURSE RAPIDE



Le mode Course rapide vous permet d'organiser vos propres courses de rue, pour vous entraîner ou vous amuser. Vous pouvez choisir n'importe quel circuit déverrouillé. Vous pouvez décider de courir avec ou contre n'importe quelle voiture de la piste de préférence. Ici, pas de kudos en jeu. C'est idéal pour ceux qui veulent une piste courte de rue rapide ou profiter en privé.

VISUAL MEMORY et INTERNET

VM

Lorsque vous commencez une partie, MSN vous demande si vous souhaitez utiliser le VM. Si vous n'avez pas installé votre VM, le programme vous demande de le faire. Vous avez besoin d'un VM pour sauvegarder votre progression, pour conserver vos données avec celles d'autres joueurs, pour télécharger des données et pour envoyer des données sur Internet ou de télécharger.

- Le jeu sauvegarde automatiquement votre progression de joueur en solo (c'est à dire votre score de lobbies, vos progrès, votre garage et vos véhicules furtifs).
- Les lieux les mieux peuvent être sauvegardés après un combat le réseau et chargés en ce menu. Les parties multijoueurs peuvent être sauvegardées via le menu Multijoueurs.
- Il n'est pas possible de sauvegarder le VM au début de la sauvegarde car votre ordinateur pourrait endommager le VM ou les données sauvegardées.



Internet

Utilisez cette option du menu Sélection de Mode pour vous connecter au site Internet de MSN. En suivant les instructions données sur le site, vous pouvez envoyer vos données et télécharger des données vers votre VM (pour votre sauvegarde à elle).

MULTIJOUEURS

MSN dispose d'un mode multijoueurs très riche permettant à 8 joueurs maximum de se connecter et de se rencontrer dans le cadre de diverses compétitions.



Tout d'abord, les joueurs doivent se connecter en sélectionnant Del Up (Créer) dans le Multiplayer Menu (menu Multijoueurs). Les joueurs doivent ensuite entrer leurs données personnelles. Ils peuvent entrer leurs données de joueur en solo sauvegardées dans le VM. Les voitures de la suite de démonstration de chaque joueur sont disponibles dans le site de démonstration multijoueurs. Tous les détails de l'événement sont disponibles dans le pool de courses multijoueurs.

Lorsque vous créez le jeu, vous avez le choix entre les options suivantes :

Single race (Courses en solo)

Un grand éventail de courses en solo telles que head-to-head (face à face), draft attack (contre son frère), free-to-split, match-play et pursuit (poursuite).

Series (Championnat multi-éprouvés)

Il s'agit d'un championnat de course en face à face comportant un certain nombre de tours.

Championship (Championnat par équipe)

Les joueurs jouent à tour de rôle dans un championnat par équipe.

Quick race (Course rapide)

Une petite série de courses en face à face avec une à plusieurs (jusqu'à six) options ? Option Course rapide vous offre dans le feu de l'action !

Trucs et astuces



JOKERS

Dans le jeu principal de courses de rue, vous pouvez gagner des jokers s'affichent sous votre carte de ludo. Ils vous aident à atteindre une note ludo record ! Vous ne pouvez utiliser chaque joker qu'une seule fois, dans un seul siège – mais cela DOUBLERA le nombre de ludo que vous gagnerez dans ce siège ! Mais attention, si vous perdez, cela DOUBLERA le montant de ludo perdu !

FACTEUR DE PERFORMANCES AUTOMOBILES (PPA)

Gardez-en un œil attentif sur le PPA de votre voiture et celle de vos opposants car c'est un facteur déterminant dans le nombre de ludo que vous pouvez gagner. En conduisant en solo, en vous donnant un objectif fondé sur le PPA de votre volant. Lorsque vous courrez avec des concurrents, votre ludo dépend de votre PPA relativement à celui de vos adversaires. Vous gagnerez donc bien plus de ludo en battant une voiture au PPA élevé au volant d'une voiture au PPA faible que le contraire.



KICKS

Lorsque vous conduisez, surveillez le K, pour ludo, affiché sur votre écran. Ce symbole et le message qui lui est associé vous indiquent si vous gagnez des points de ludo en conduisant bien ou si vous en perdez pour manque d'attention en volant. Encasez votre conduite et faites en sorte de faire apparaître un K de si bonne augure afin d'augmenter votre ludo !