

Dreamcast™



Dreamcast

STAR WARS EPIQUE DE LA RACER

Trouvez
vos challenges
dans le
Dreamcast!

DEUX MOTEURS. UN CHAMPION.
PAS DE LIMITES.



TABLE DES MATIÈRES

<u>INTRODUCTION</u>	3
<u>UTILISATION DE LA MANETTE DE JEU</u>	4
<u>DÉMARRAGE RAPIDE</u>	5
<u>COMMANDES DU JEU</u>	11
<u>SÉCURITÉ</u>	15
<u>LE MODE MULTIJOUEUR</u>	16
<u>LE MENU DES OPTIONS</u>	16
<u>INTERNET</u>	17
<u>LES MONDES DU RACE</u>	17
<u>TRUCS ET ASTUCES</u>	20
<u>CREDITS</u>	22
<u>SUPPORT TECHNIQUE</u>	23
<u>LICENCE ET GARANTIE LIMITEE</u>	25

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSE

Veuillez lire le manuel et ce paragraphe en particulier, avant d'utiliser ce jeu vidéo ou d'installer vos enfants à y jouer. Un adulte doit connaître les instructions d'utilisation de la console Dreamcast avant de laisser des enfants y jouer. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'images très rapides dans notre environnement graphique. Ces personnes d'appartenance à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédents médicaux ou n'a jamais été exposé à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes tels à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de signaux ou d'images lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes susmentionnés (nausée, troubles de la vision, éblouissement des yeux ou des pupilles, perte de conscience, troubles de l'orientation, mouvements involontaires ou convulsions), veuillez **ARRÊTER IMMÉDIATEMENT** le jeu et cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS D'EMPLOI

- Éviter de vous le plus possible de l'écran de télévision et vous écartere vous loin que le permetent les câbles de la console. Ne vous recommandons de vous écarter d'une distance au moins de 3 mètres.
- Ne vous recommandons d'utiliser un poste de télévision dans d'un écran de petite taille.
- Ne jouer pas si vous êtes fatigué ou si vous n'avez pas assez dormi.
- Assurez-vous que le plug est dans lequel nous jouez est bien isolée.
- Si vous avez joué à un jeu vidéo, n'avez-vous ou ne sera-t-il, n'oubliez pas de vous éloigner de l'écran.

DÉMARRAGE

Ce CD-ROM est conçu exclusivement pour le système Dreamcast. N'essayez pas de l'utiliser sur un autre type de lecteur, sous peine d'endommager les deux appareils et les données.

1. Configurer le système Dreamcast conformément aux instructions de manuel (Connecter le manette 1). Pour une partie à 2 ou 4 joueurs, connectez également les manettes 2-4.
2. Insérer le CD-ROM Dreamcast, étiquette vers le haut, dans le tiroir du CD et refermer le volet.
3. Appuyer sur le bouton Power pour allumer le jeu. Le jeu démarre après l'affichage du logo Dreamcast. Si non tel se produit, appuyer la console Interrupteur sur (INT) et éteint qu'elle est correctement configuré.
4. Pour arrêter une partie en cours ou redémarrer une partie ou est terminée, appuyer simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start pour revenir au processus de démarrage Dreamcast.
5. Si vous éteignez le console Interrupteur sur (INT) sans insérer le CD-ROM, le panneau de contrôle Dreamcast apparaît. Pour jouer une partie, insérer le CD-ROM Dreamcast dans l'unité et le jeu se chargent automatiquement.

Important: votre CD-ROM Dreamcast contient un code de sécurité qui permet la lecture du disque. Conservez le disque propre et manipulez-le avec précaution. Si votre système Dreamcast a des difficultés à lire le disque, nettoyez le disque et nettoyez le mécanisme de lecture du centre du disque vers les bords extérieurs.

MANIPULATION DU CD-ROM DREAMCAST

- Le CD-ROM Dreamcast est conçu exclusivement pour le système Dreamcast.
- Maintenez le surface du CD-ROM à l'abri de la poussière et des égratignures.
- N'exposez pas le CD-ROM à la lumière directe du soleil ou à proximité d'un radiateur ou d'une source de chaleur.

Anakin Skywalker est un garçon hors du commun. Il n'a que neuf ans, mais il doit relever le plus grand défi de sa jeune existence : une course de modules... Anakin est en concurrence avec des adversaires impitoyables qui pilotent des engins évoluant à un mètre du sol et mesurant plus de neuf mètres de long. Ces terribles engins peuvent atteindre des vitesses avoisinant les 950 km/h. Cette dure épreuve nécessite beaucoup de courage, de bons réflexes, mais également un esprit vif et clairvoyant. En s'accrochant du mieux qu'il le peut, Anakin doit tout faire pour contrôler les tumultueux moteurs de son module de course, tout en ayant constamment un œil sur des concurrents sans scrupules, qui n'hésiteront pas à lui tendre les pièges les plus tordus. Comme si cela ne suffisait pas, les circuits sont semés d'embûches et d'obstacles en tous genres. Pour Anakin et ses adversaires, il faut l'emporter à tout prix et par tous les moyens.



En jouant à **Star Wars™ : Épisode I Recar™**, c'est également votre but. Ce jeu, basé sur l'une des scènes les plus mémorables de **Star Wars™ : Épisode I La Menace Fantôme™**, vous permet d'être aux commandes de 23 modules de course différents. Vous avez le choix entre 25 circuits sur 8 niveaux distincts, chacun ayant son propre univers et ses propres obstacles – naturels ou surnaturels – que vous devez éviter coûte que coûte. Vous pouvez également acheter des pièces détachées – neuves ou usées – en vue d'améliorer votre module.

Mais en définitive, ce sont votre audace et votre dextérité qui feront la différence et qui vous permettront d'entrer dans le cercle très fermé des meilleurs pilotes de modules de **Star Wars**.



UTILISATION DE LA MANETTE DREAMCAST

Nous vous remercions d'avoir acheté **Star Wars : Racer**. Ce jeu a été conçu pour fonctionner sur la console Dreamcast. Nous vous recommandons vivement de parcourir ce manuel avant de commencer à jouer.

Star Wars : Racer peut se jouer seul ou à deux. Avant d'allumer votre console Dreamcast, connectez les manettes ou tout autre périphérique aux ports de commande. Connectez une manette au port de commande A. Pour jouer à deux, connectez une manette supplémentaire (vendue séparément).

MISE EN GARDE : Ne touchez ni au stick analogique ni aux boutons analogiques D et G lorsque vous allumez la console Dreamcast. Le processus d'installation de la manette serait faussé et il ne se débrouillerait pas correctement. Si vous avez accidentellement touché le stick analogique alors que la console était allumée, éteignez puis allumez votre console, en prenant soin de ne rien toucher.

Pour réinitialiser le jeu et revenir à l'écran d'accueil, maintenez les boutons A, B, X, Y et START enfoncés. Ceci est valable à tout moment pendant le jeu.

LISTE DES COMMANDES

Vous trouverez ci-après la liste des commandes du jeu par défaut. Pour redéfinir ces commandes, reportez-vous au menu Options en page 16.

Vue avant



Vue du dessus

STICK ANALOGIQUE

Diriger le modèle de course

Bouton X

Écran
zoom avant

Croix multidirectionnelle

HAUT : Déplacement des 4 canards.
GAUCHE : Vue arrière.
GAUCHE : Afficher le carte de circuit, le timer et progression, le Score et progression.
DROITE : Non utilisé.

Bouton START

Mettre le jeu en pause/relancer
Attacher les Capotes du jeu

Bouton Y

Terminé gauche
zoom arrière

Bouton B

Terminé droite
Régler du menu
principales

Bouton A

Accélérer

VIBRATION PACK (vendu séparément)

Pour utiliser un Vibration Pack, insérez celui-ci dans le port d'extension 2 plutôt que dans le port d'extension 1 de votre manette. Cependant, le vibration pack ne s'insère pas correctement dans le port d'extension 1 et peut se déloger en cours de jeu, ce qui va vous gêner pendant la course.



DÉMARRAGE RAPIDE

SE DÉPLACER DANS LES MENUS

Pour naviguer dans les menus du jeu, utilisez le stick analogique. Appuyez sur le bouton **A** pour confirmer votre sélection. Appuyez sur le bouton **B** pour annuler ou revenir à l'écran précédent.

C'EST PARTI !

Vous êtes impatient de prendre les commandes de votre module de course ? Dans ce cas, suivez les instructions ci-dessous :

1. Assurez-vous d'être un premier temps que votre console Nintendo est **ÉTEINTE**. Insérez le **CD-ROM** dans le compartiment CD et allumez votre console.
2. Lorsque l'écran d'accueil apparaît, mettez l'option **JEU LIBRE** en surbrillance à l'aide du stick analogique.
3. Appuyez sur le bouton **A** jusqu'à ce que vous soyez redirigé sur la ligne de départ. C'est à vous de jouer !

SÉLECTION DES MODULES DE COURSE ET DES CIRCUITS

Une fois le jeu chargé, l'écran d'accueil apparaît. Il vous propose les options suivantes :

- **TOURNAMENT** : vous permet d'accéder au **Circuit Galactique**, qui est constitué d'une série de circuits de plus en plus difficiles, et qui se termine avec la course ultime : **La Classique de la Boue** sur **Tokoro**.
- **FREE PLAY** : vous permet de concourir sur tous les circuits disponibles.
- **TIME ATTACK** : Cette fois, vous êtes seul sur la piste. Marquez un peu et que vous soyez fier !
- **2 PLAYER** : Affrontez un joueur humain sur la piste de votre choix.
- **INTERNET** : Cette option vous permet de télécharger vos meilleurs scores vers le site Web de Sage. Un **Virtual Memory (VM)** est requis pour cette opération, mais vous n'avez pas besoin de VM pour visualiser le site. Pour plus de détails, consultez la page 17.



ÉCRAN D'ACCUEIL



SÉLECTION DU JOUR

Déplacez votre stick analogique vers le haut ou le bas pour mettre votre choix en surbrillance, puis appuyez sur le bouton **A** pour le sélectionner. Vous accéderez à l'écran Select Play, dans lequel vous trouverez les options suivantes :

■ **EMPTY** : Cette option vous permet de sauvegarder votre partie.

■ **PRACTICE** : Vous permet de jouer sans sauvegarder votre partie.

Les initiales des sauvegardes existantes apparaissent à la place de **EMPTY**.

NOMMEZ VOTRE PILOTE

Si vous créez une partie dans l'écran de sélection d'un pilote, vous devez entrer vos initiales. Utilisez le stick analogique pour déplacer le curseur sur une lettre et validez avec le bouton **A**. Pour effacer une lettre, appuyez sur le bouton **B**. Vous devez au total saisir trois lettres. Appuyez maintenant sur le bouton **A** pour passer à l'écran suivant.

REMARQUE : Pour sauvegarder une partie ou charger une partie existante, vous devez introduire un Visual Memory (VM) dans le manche de votre Dualstick avant d'allumer votre console (VM vendu séparément).



NOMMEZ LE PILOTE

CHOIX DU MODULE DE COURSE

Dans l'écran suivant, vous pouvez choisir le véhicule avec lequel vous êtes concouru. Utilisez le stick analogique pour faire défiler la sélection vers la gauche ou la droite et voir les différents modules de course disponibles. Appuyez sur le bouton **F** pour marquer ou afficher les statistiques. Une fois votre module choisi, appuyez sur le bouton **A** pour confirmer votre choix.



CHOIX DU VÉHICULE

TOURNOIS

Le jeu propose trois tournois différents : Amateur (pour les novices), Semi-Pro (niveau intermédiaire), et Catalyst (niveau supérieur). Vous pouvez participer à ces tournois dans n'importe quel ordre, mais vous devez vous classer au moins 9^e pour accéder au circuit suivant dans un tournoi. Lorsque vous avez fini un tournoi et que vous vous êtes classé au moins 3^e dans le dernier final de chaque tournoi, vous accédez à un circuit spécial. Une fois les trois tournois terminés, vous aurez accès au championnat de la Région Costaque.

SELECTION DES CIRCUITS

Poussez le stick analogique vers le haut ou vers le bas pour faire défiler les différents boutons disponibles. Tirer le vers la gauche ou vers la droite pour faire défiler les différents circuits du bouton correspondant. Vous avez uniquement accès aux circuits pour lesquels vous avez réussi à vous classer au moins 4^e. Appuyez sur le bouton A pour choisir votre circuit.

LES CIRCUITS

Après avoir choisi un circuit, vous avez accès à la description de ce circuit : les meilleurs temps, le favori du circuit, le carte du circuit et le montant des récompenses attribuées.

Si vous participez à l'un des tournois, vous pouvez changer la façon dont l'argent est distribué aux pilotes qui s'emparent des quatre meilleures places. L'argent que vous emporterez vous permettra de faire l'acquisition de nouveaux pilotes, afin d'améliorer votre module de course.

En mode Free Play, vous pouvez depuis cet écran définir le nombre de tours requis, le nombre de pilotes engagés et le revenu de compétence de vos adversaires. Si vous êtes singulier sur tous les circuits, l'option Mirror Mode (disponible dans les mode multi-joueur Time Attack ou Free Play) est affichée. Choisissez cette option si vous avez l'impression de connaître un circuit par cœur, vous pourrez ainsi concourir sur le même circuit, mais avec Free Invert. Poussez le stick analogique vers le haut ou vers le bas pour amener le curseur sur l'option désirée, tirez le vers la gauche ou vers la droite pour modifier le paramètre de cette option. Appuyez ensuite sur le bouton A pour accéder au menu principal du jeu.

LE MENU PRINCIPAL

C'est là que vous pouvez accéder au circuit et transférer votre module de course. Utilisez le stick analogique pour modifier l'une des options suivantes :

■ **START RACE** Vous envoie directement sur la planète et le circuit que vous avez sélectionnés précédemment.



CHOIX DU CIRCUIT



DESCRIPTION DU CIRCUIT



LE MENU PRINCIPAL

- **INSPECT VEHICLE** Présente un bref récapitulatif des composants de votre module de course (reportez-vous un peu plus loin à la section Inspecter le module de course)
- **VEHICLE UPGRADES** Vous permet d'examiner les composants assemblés de votre module de course et de les remplacer (reportez-vous un peu plus loin à la section Améliorer votre module de course)
- **BUY PARTS** Vous permet d'acquies des pièces grâce auxquelles vous améliorerez les performances de votre module de course (reportez-vous à la section La Boutique de Watto en page 10 pour plus d'informations)
- **JUNKYARD** Vous emmène à la casse de Watto où vous pourrez acheter des pièces de modules de course usagés à bon prix (reportez-vous à la section intitulée La Casse en page 11 pour plus d'informations)
- **BUY FIT DROIDS** Vous permet d'acheter des droïdes mécanos qui formeront une équipe destinée à réparer et à s'occuper de votre module de course. Plus vous possédez de droïdes et plus les réparations de votre module de course se feront rapidement après chaque course
- **CHANGE VEHICLE** Vous permet de sélectionner un autre module de course
- **OPTIONS** Les options vous permettent de modifier les paramètres de jeu (reportez-vous à la section consacrée au Menu des Options en page 14 pour plus d'informations)

INSPECTER LE MODULE DE COURSE

L'option **INSPECT VEHICLE**, disponible dans le menu principal, vous émet des directives au fongeur des modules. Vous pouvez inspecter votre véhicule en actionnant votre stick analogique. Pointez la croix multidirectionnelle vers le **haut** afin de zoomer sur votre module pour l'observer en détail, et vers le **bas** pour effectuer un zoom arrière. Pointez vers la **gauche** ou la **droite** pour déplacer la caméra sur les différents parties de votre module. Appuyez sur le bouton **A** ou **B** pour revenir au menu principal.



LE HANGAR

AMÉLIORER VÔTRE MODULE DE COURSE

Lorsque vous sélectionnez **VEHICLE UPGRADES** dans le menu principal, plusieurs petits cadres indiquent les principaux composants de votre module s'affichent à l'écran. Vous pouvez y accéder en tirant le stick analogique vers la gauche ou vers la droite pour leur défilet les différents

composantes. Chaque pièce est accompagnée d'une barre verticale indiquant son usure. Plus la barre est longue, moins la pièce est usée. Sous le rubrique **POUR/ACCÈS STATISTICS**, vous pouvez également observer une série de barres indiquant les performances. Surveillez-les attentivement en faisant défiler les différentes pièces de modules. Plus la barre est longue, meilleur sera la performance de votre module de course dans cette catégorie. Pour améliorer une pièce, mettez-la en surbrillance et appuyez sur le bouton **A**. Vous accédez alors à la Boutique de Watto (reportez-vous à la section suivante La Boutique de Watto (ci-dessous)) Vous pouvez également appuyer sur **B** pour revenir au menu principal.



Amélioration de VÉHICULE

LA BOUTIQUE DE WATTO

Si vous avez sélectionné **BUY PARTS** ou si vous avez choisi une pièce dans l'option **VÉHICULE UPGRADES**, vous accédez à l'entrepôt de pièces détachées de Mox Fops sur la planète Tatooine. C'est la Boutique de Watto, un Toydarian affublé au nez comme un porc. Chaque pièce est accompagnée d'indicateurs de performances représentés sous la forme de barres horizontales situées en bas à gauche de l'écran, sous le rubrique **POUR/ACCÈS STATISTICS**. Les marques de couleur jaune sur les barres indiquent une amélioration des performances, tandis qu'une marque rouge indique une diminution. Appuyez sur le bouton **A** pour accéder aux statistiques de la pièce en question. ■ Son nom et sa valeur ■ La pièce qu'elle remplace ■ La valeur à la reprise de votre vieille pièce ■ Longtemps en votre possession (vous commencez le jeu avec une balance de 100 Trugus que vous pourrez compléter en remportant des courses ou en vous classant correctement dans les différents circuits du jeu).



LA BOUTIQUE DE WATTO

Pour faire un achat ou annuler la transaction, utilisez le stick analogique pour mettre en surbrillance les options **BUY** ou **CANCEL**. Appuyez sur le bouton **A** pour valider votre sélection. Le coût de la pièce choisie sera déduit de la somme de Trugus en votre possession. Cette somme est indiquée en bas à droite de l'écran sous le rubrique **TROUSSE**. Déplacez le stick analogique vers la gauche ou vers la droite pour faire défiler les différentes pièces que Watto vous propose. Une fois vos emplacements terminés, appuyez sur le bouton **B** pour revenir au menu principal.



LA CASSE

Si vous n'avez pas envie d'acheter des pièces neuves chez Mistis, vous avez la possibilité d'acheter des pièces d'occasion à la casse. Déplacez le stick analogique vers la gauche et vers la droite pour faire défiler les différentes pièces disponibles. Comme dans le Boutique de Mistis, chaque pièce est accompagnée d'indicateurs de performances répétitives sous la forme de barres horizontales. Les marques de couleur jaune vous indiquent à quel point la pièce correspondante peut améliorer votre module de course. Les marques rouges vous indiquent le contraire. Appuyez sur le bouton **A** lorsque vous avez choisi la pièce qui vous intéresse.

Cette commande affiche à l'écran le type de pièce dont il s'agit, son nom et son prix. Le pièce qu'elle remplace, sa valeur à la reprise ainsi que le total de dragage en votre possession. A l'aide du stick analogique, sélectionnez BUY ou CANCEL, puis appuyez sur le bouton **B** pour valider votre choix. Le coût de la pièce choisie sera déduit de votre somme de dragage.

Observez attentivement les barres verticales de chaque pièce, car vous faites l'acquisition de pièces usées et elles seront plus ou moins endommagées.



LA CASSE

ACHETER DES DROÏDES

Après chaque course, les droïdes endommagés se chargent de réparer les pièces endommagées de votre module de course. Plus vous achetez de droïdes mécanos à la Boutique de Mistis, plus les réparations s'effectuent rapidement. En choisissant l'option BUY PIT DROÏDES à partir du menu principal, vous accédez à un écran affichant le prix du droïde ainsi que la somme d'argent que vous possédez. A l'aide du stick analogique, sélectionnez BUY ou DONT BUY, puis appuyez sur le bouton **A**.

COMMANDES DU JEU

DÉMARRER LA COURSE

Après avoir sélectionné START RACE dans le menu principal, vous vous retrouvez sur la ligne de départ, sur la piste que vous avez choisie. Le compte à rebours commence et c'est parti ! Votre objectif est simple : vous devez vous classer au moins quatrième.

En suivant la ligne de départ derrière vous, vous remarquerez un chiffre au-dessus des modules de course adjacents. Ces chiffres indiquent la position actuelle du module dans la course.

INFORMATIONS PENDANT LA COURSE

Plusieurs chiffres et menibus sont affichés à l'écran : si vous souhaitez des informations détaillées sur le déroulement de la course, les deux chiffres situés dans le coin supérieur gauche de votre écran, au-dessus de LAP, indiquent le tour que vous êtes en train d'accomplir et le nombre total de tours à effectuer dans cette course. Toujours en haut mais au milieu de l'écran cette fois, vous voyez le temps qui s'est écoulé depuis le début de la course. Enfin, les deux chiffres à droite, au-dessus de RPM, vous indiquent votre position et le nombre total de concurrents.

Vous voulez savoir à quelle vitesse vous fitez ? Jetez un œil sur le voyant en bas à droite : il indique votre vitesse. La barre courbe à proximité du compteur est l'indicateur de régime qui se réveille au fur et à mesure que votre vitesse augmente. C'est en utilisant ce voyant que vous observerez pour déclencher le turbo de votre moteur (consultez la section intitulée Le Mode Turbo en page 14 pour plus d'informations).



ECRAN DE COURSE

AWARIES ET RÉPARATIONS

Si votre module perd une pièce pendant la course ou si les moteurs sont en surchauffe, deux icônes - une pour chaque moteur - apparaissent dans le coin inférieur gauche de l'écran. Si ces icônes sont de couleur verte, vos moteurs fonctionnent normalement. Si elles sont jaunes, un

moteurs sont légèrement entormeuçés et commencent à sursauter. Enfin, si ces icônes sont rouges, cela signifie que vos moteurs ont fait des avances importantes ou qu'ils sont en sursauterie. Lorsque l'indication **WARNING** s'affiche à côté des icônes, vous disposez seulement de quelques secondes pour réparer avant que votre module de course ne sois

Pour réparer un moteur endormeuçé, maintenez le bouton analogique **G** enfoncé. Pendant les réparations, votre module ralentit. Réalisez le bouton analogique **G** une fois les réparations terminées. L'écran retrouve ainsi sa couleur habituelle, le vert.

LES CAMÉRAS

Pointer la croix multidirectionnelle vers le haut pour faire défiler les différentes caméras. Enfin, vous pouvez regarder derrière votre module, en pointant la croix multidirectionnelle vers le bas. Pour effectuer un zoom avant et arrière, appuyez respectivement sur les boutons **X** et **Y**.

DÉROULEMENT DE LA COURSE

Il existe trois possibilités de suivre le déroulement de la course. Au départ, vous voyez une piste verte dans la partie droite de l'écran. Cette piste présente un segment de la piste sur laquelle vous vous trouvez. Votre module est représenté par une croix et se trouve toujours au centre. Les points jaunes sont vos adversaires. Pour effectuer un zoom avant sur cette piste, pointez la croix multidirectionnelle vers la gauche. Vos adversaires sont alors représentés par des croix de couleur bleue.



BOUCLE DE PRODIGEACH

Si vous pressez la croix multidirectionnelle une seconde fois vers la gauche, une barre de progression verticale s'affiche à droite de l'écran avec des icônes en forme de drapeaux. Ces drapeaux représentent votre module ainsi que ceux des autres concurrents. Le drapeau de votre module natal est toujours au centre de la barre, et ne bouge jamais. Si les drapeaux des autres concurrents sont situés sous votre propre drapeau, cela signifie que vous devancez vos adversaires. Si ces mêmes drapeaux sont placés au-dessus du vôtre, alors ce sont eux qui vous devancent.

Appuyez à nouveau sur la croix directionnelle vers la gauche. Les drapeaux se déplacent maintenant dans le sens des aiguilles d'une montre, effectuant une boucle. Dans cette boucle, le ligne de départ et le ligne d'arrivée se trouvent toutes les deux dans le coin supérieur gauche.

PILOTER VOTRE MODULE DE COURSE

Pour diriger votre module pendant la course, tirez le stick analogique vers la gauche et vers la droite. Maintenez le bouton **A** enfoncé pour accélérer et le bouton **X** pour réduire votre vitesse. En penchant vers l'avant, vous gagnez de la vitesse mais votre engin est moins manœuvrable. Penchez en arrière pour gagner en manœuvrabilité mais ceci se fait au détriment de votre vitesse.

Si vous perdez le circuit dans le mauvais sens, une grande flèche est affichée au-dessus de votre module et vous indique la bonne direction. Cette flèche disparaît dès que vous êtes à nouveau "sur les rails".



FLÈCHE DIRECTIONNELLE

LE MODE TURBO

Vous voulez closer sur place vos adversaires ? Dans ce cas, utilisez le plein régime de votre module et effectuez une accélération éclair ! Pour activer le turbo :

1. Augmentez la vitesse de votre module en poussant le stick analogique vers l'avant jusqu'à ce que l'indicateur de régime passe au jaune.
2. Appuyez brièvement le bouton **A** et enfoncez-le à nouveau, cette fois en le maintenant. Vous êtes en mode Turbo.

Expérimentez : si le turbo reste enclenché trop longtemps, vos moteurs seront en surchauffe et ils risquent de prendre feu. Pour désactiver le turbo, relâchez le bouton **A** ou appuyez sur le bouton **X**. À noter que le turbo est automatiquement désactivé si vous percutez un objet ou un mur du circuit.

UTILISER LE FLAMEJET DE SEBULRA

Si vous pilotez le module de course de Sebulla, vous pouvez utiliser son Flamejet latéral contre vos adversaires. Pendant la course, effectuez deux brèves pressions sur le bouton analogique **G** pour provoquer un incendie des moteurs adverses.

METTRE LE JEU EN PAUSE

Si vous souhaitez interrompre momentanément la course, appuyez sur le bouton **START**. L'écran de Pause apparaît : il comporte les options suivantes :

- **CONTINUE** : Choisissez cette option pour revenir à la course.
- **RESTART** : Vous permet de reprendre la course depuis le début.
- **QUIT** : Fin de la course : vous renvoie au menu principal.

LA FIN DE LA COURSE

Lorsque votre module de course franchit la ligne d'arrivée, appuyez sur le bouton **A** pour accéder aux résultats. Depuis cet écran, vous pouvez lire les détails de votre performance, mais aussi les scores et les temps de vos adversaires et l'ordre dans lequel ils termineront. Utilisez le stick analogique vers le haut et vers le bas pour leur faire défiler la liste complète des concurrents. Appuyez sur le bouton **A** pour accéder à l'écran de sélection des crouts, depuis lequel vous pourrez commencer une autre course.

Si vous vous classez quatrième ou mieux dans un tournoi, vous accédez directement au crout suivant. Vous pouvez alors utiliser l'argent que vous avez emporté pour vous rendre chez Motta et modifier votre module. Ne laissez pas vous prendre par le bout du module du futur crout, ce crout devient accessible. Vous pourrez alors sélectionner ce module dans les courses qui suivront.

En mode tournoi, vous pouvez également une course que vous avez déjà terminée. Vous ne gagnerez pas d'argent, mais vous pourrez « débloquer » d'autres modules que vous aurez peut-être manqués précédemment.



ECRAN DE COURSE

SAUVEGARDER UNE PARTIE

Un Virtual Memory (VM) est requis pour effectuer des sauvegardes (accéder vers les séparément). **Rover** nécessite 4 blocs de mémoire pour les sauvegardes et 6 blocs sont nécessaires pour partager un de vos meilleurs scores sur Internet, ce qui fait un total de 10 blocs. Vous pouvez enregistrer jusqu'à cinq parties.

Pour effectuer une sauvegarde :

1. Insérez la carte mémoire dans le port d'extension 1 de la console Dreamcast.
2. Depuis l'écran Select Play, choisissez un emplacement libre en bas de la liste.
3. Choisissez un emplacement vide (EMPTY) et entrez trois lettres pour nommer votre sauvegarde, à l'aide du stick analogique. Appuyez sur le bouton **A** pour choisir une lettre et sur le bouton **B** pour effacer une lettre. **ATTENTION !** N'intégrez jamais votre console Dreamcast en cours de sauvegarde. Retirez la carte mémoire ou débranchez le manette et tous les autres périphériques, si disponibles. Si la carte mémoire sort de son emplacement en cours de partie, réinsérez celle-ci et terminez la partie.



VIRTUAL MEMORY (VM)

TRANSFÉRER DES SAUVEGARDES

Vous avez la possibilité de transférer des parties sur une autre carte mémoire. Pour ce faire :

1. Retirez votre **Virtual Memory (VM)** du port d'extension 1. Appuyez sur le croc multifonctionnelle de VM contenant la sauvegarde à copier vers le haut ou vers le bas jusqu'à ce que vous trouvez le nom de la partie à copier.
2. Appuyez deux fois vers le droite sur le bouton de direction de votre VM pour sélectionner la commande Copy.
3. Connectez l'autre VM à votre carte mémoire et sélectionnez **Yes**.
4. Les données sauvegardées sont alors transférées à cette seconde carte mémoire, que vous pourrez introduire dans le port d'extension 1 pour avoir accès aux parties sauvegardées.

LE MODE MULTIJOUEUR

Pour jouer une partie multijoueur, accordez deux manettes à votre console :

1. Dans l'écran d'accueil, choisissez **2 PLAYERS** et appuyez sur le bouton **A**.
2. Dans l'écran de sélection du joueur, le joueur dont la manette est insérée dans le port de commande **A** doit sélectionner une partie à jouer d'après d'un emplacement vide (**EMPTY**) ou d'une sauvegarde existante sur la carte mémoire (importe) : la carte mémoire doit être insérée dans le port d'extension 1 de la manette raccordée au port de commande **A**.
3. Chaque joueur peut maintenant sélectionner à tour de rôle une partie vide ou une sauvegarde. Pour que le jeu soit équilibré, les joueurs doivent choisir la même sauvegarde pour bénéficier d'un niveau identique de modules de course.



MODE DEUX JOUEURS

LE MENU DES OPTIONS

En choisissant **OPTIONS** dans le menu principal, une liste d'options est affichée :

MUSIC : Permet d'ajuster le volume sonore de la musique de fond.

SOUND : Permet d'ajuster le volume sonore pour tous les brayages de jeu.

Remarque : Le jeu ne dispose pas de mode silencieux.

CONTROLLER 1 : Permet de sélectionner la manette par défaut ou une autre manette.



MENU DES OPTIONS

CONTRÔLER Z : Permet de sélectionner la manette par défaut ou une autre manette.

LIENS FLARE : Active ou désactive les reflets éblouissants des saisis. Jérémi que d'autres sources de lumière vive.

VIBRATION : Active ou désactive le *Vibration Pack* (le *Vibration Pack* doit être installé au préalable).

EXIT : Revenir à l'écran précédent.

Poussez le stick analogique vers le haut et vers le bas pour mettre une option en surbrillance, et vers la gauche et la droite pour modifier un paramètre correspondant à cette option.

INTERNET

Vous pouvez télécharger vos meilleurs scores sur Dreamarena afin de partager vos performances avec les autres joueurs. Pour accéder au site, vous devez d'abord vous inscrire sur Dreamarena en utilisant le navigateur DreamKey (consultez le manuel d'instructions de la DreamKey pour plus d'informations). Pour télécharger vos scores, sélectionnez Internet dans le menu principal, puis suivez les instructions à l'écran pour accéder au site de *Flare*. Remarque : Vous n'avez pas besoin d'un VM pour accéder au site Web. Cependant, si vous voulez télécharger vos meilleurs scores, vous devez d'abord installer un VM qui contient vos sauvegardes de *Flare*.

LES MONDES DE RACER

Les courses de modules se déroulent dans les mondes suivants :

Aquilon : La surface de cette planète est entièrement recouverte d'eau. Il y subsiste cependant quelques îles et récifs vers qui des îlots flottants. Ces derniers sont reliés entre eux par de nombreux tunnels sous-marins et des ponts aériens. La course emprunte ces ponts et ces tunnels et traverse deux villes, ainsi que la *Média*. Cette abandonnée dans les villages sont pratiquement engloutis. Vous passerez aussi bien par des voies étroites que sous l'eau, alors soyez agiles !



Ardo Prime : Voici la planète de glace Ardo Prime et ses vastes glaciers. Un énorme papéline alimente les régions avoisinantes en eau en pulvérisant la glace à une montagne. La course vous entraîne sur des routes de montagnes, passe par le papéline et une station de pompage, sans oublier les fameux lacs gelés. Évitez les blocs de glace et faites attention à bien négocier les nombreux virages de la course !

Brezévia Avec ses volcans en éruption, cette planète météorologique est un véritable challenge pour les pilotes de module. Ses habitants, les Nipars, ont construit une nouvelle métropole tout autour des anciennes ruines et autres structures qui constituent l'héritage de leurs ancêtres. Le résultat est un peu surprenant, mêlant ruines antédiluviennes et nouvelle architecture. Outre un geyser de soufre, le parcours de la course est parsemé de statues géantes de marbre ainsi que d'autres épées aux formes nouvelles. Attention aux créatures jaunes et aux caillots de lave en feu.

Mon Gazza Cette planète assez polluée abritant des marais d'épave est en pleine expansion industrielle. Les grues de chargement et les gaz d'échappement accélèrent fortement le cycle géologique. Les barges d'épave et autres appareils de transport ne cessent de s'écouler et d'abandonner, et ce même pendant le déroulement de la course. La route passe à travers un bétonnage de minéraux et de multiples gisements. Sans oublier les mines d'extraction, les grottes et les conduits fermés sombres. Prenez garde aux formules et aux machines industrielles. Les transports d'épave géants que vous rencontrerez peuvent aussi être vos avantages que vous gérez.

Mulastare Mulastare est bien connue pour ses courses de modules rapides et dangereuses. L'une d'entre elles – L'héritage de Seboulis – avait été conçue par Seboulis en personne. Du royaume haubourgnais volait remonte, contrairement à la surface jaunâtre et aride de cette planète, ou les lacs et les rivières obscurément au gaz.





Dowd IV Cette lune criblée de trous et plutôt même de la planète de gaz Dowd renferme de grands prisons et des camps de travail. À l'intérieur même d'«Dowd IV» les détenu recourent au minois de fer qui est acheminé jusqu'aux docks au moyen de tunnels souterrains qui défont tous les lois de la physique. Vous parcourrez tout un labyrinthe de ces tunnels et vous constaterez à de nombreuses reprises combien il est difficile de s'y mouvoir librement. Essayez tout de même de réaliser bien consciencieusement !

Tatooine C'est la planète où est né le jeune Anakin Skywalker. C'est également là que se déroule la légendaire course de modules connue sous le nom de La Course de La Boente. Cette course sponsorisée par l'industrie Jabbu le Hut se déroule le jour de la Fête de la Boente. Chaque pilote de module est peffé à donner le meilleur de lui-même pour cette course mythique qui est une des plus périlleuses et des plus dangereuses de toute la galaxie. Cette planète dévastée fait exposée aux vents compose d'énormes plateaux et de nombreux canyons. Pour terminer le Circuit Galactique, vous devez compléter les deux courses de Tatooine. Soyez vigilant, sinon vous risquez de manquer les nombreux secours du circuit.

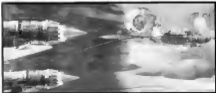
Ciel Illuso Autrefois, le ciel nuageux de cette planète était rempli de gaz provenant des mines. Les raffineries reliées par des ponts suspendus et des pipelines, permettaient également le ciel. Tout a été abandonné à présent et des multitudes de pelotes et autres débris flottent dans l'atmosphère. Les voyageurs lancent les missiles et les débris, les laissant flotter avec des générations d'antiquités. Les pilotes devront passer par d'énormes tunnels et se souffler entre les réservoirs à gaz. Soyez prudent lorsque vous passez sur le pont aérien car il est jonché de trous.

TRUCS ET ASTUCES

- Essayez chaque module de course afin de trouver celui qui correspond le mieux à votre style de conduite.
- Faites en sorte de rester bien au milieu de la piste. Ceci vous permettra d'accélérer plus facilement.
- Appuyez sur le bouton Analogique **Z** lorsque vous tournez. Cela vous permettra de contrôler votre module de course et de manœuvrer plus aisément afin d'éviter les obstacles.
- Lorsque vous effectuez un saut, tirez le stick analogique vers le bas pour effectuer un plus long saut et vers le haut pour effectuer un saut plus rapide.
- Pour vous faufiler dans des endroits étroits, appuyez sur les boutons **R** et **Y** afin de basculer respectivement vers la droite ou vers la gauche.



- N'hésitez pas à lever le pied de l'accélérateur (bouton A) à certains moments pendant la course. Certes vous ralentirez, mais vous dirigerez votre module avec plus d'aisance.
- Votre stick analogique répond au moindre petit mouvement. Ne soyez pas trop brusque.
- Poussez le stick analogique vers le haut lorsque vous voulez accélérer. Tirez-le vers le bas pour mieux négocier les virages.
- Essayez de décoller en trombe au début de chaque course. Pour ce faire, maintenez le bouton A enfoncé tout en poussant le stick analogique vers le haut au moment adéquat.
- N'abusez pas de la post-combustion. Accélérer est une chose, un moteur en feu en est une autre...



CREDITS

CHEFS DE PROJET

Eric Johnston
Jan Knoll

PROGRAMMATION

Justin Goshorn
Christopher
Sambour
Mark Blazer

RESPONSABLE
DE PRODUCTION
Steve S. Thompson

TESTEUR PRINCIPAL
Julio Torres

TESTEURS

Bryan Eck
Matthew McManus
Troy Michaluk
Joseph John
Tatiana B
Hana Lencov

DISTRIBUTION

ORIGINALE
Anakin Skywalker
Jean-Louis
Mielto
Andy Scrambe
Sabalia
Lewki Medford

Commentateur
vif
Greg Floght

Commentateur
voix
Scott Caruso

Ben Guadmarco/
Clay Moldart
Domino Amato

Gargano/
Coty Mitchell
Bob Bergen

Cy Yunga/
Moo Sandage/
Jina Russo
Garry Berger

Top Garguar
Dave Fenney

Ark "Bumpy" Rouse/
Eve Endicott
Roger L. Jackson

Alder Bardo
Nick Aronson

"Bulbaya"
Newton/Dud Dolt
David Jeremiah

Elan Mak/
Shia Parasola
Tom Kane

Boke BoocNews Kae
Peter Lane

Becia Berente/
Rita Tyrell/
Tony McGovern
Monfano/
Toronto Papalato
Michael Sorich

Fuel SangMara Guo
Jan Ward

VOIX ENREGISTRÉES
AUR Screen Music
Studios
Studio City, CA
LucasArts
Entertainment Co. LLC
The Sound Company
London

VERSION FRANÇAISE
DISTRIBUÉE PAR
LBB SOFT

MARKETING
Karin Koser
Gwendole
Dufour-Bellard

ASSISTANTES
MARKETING
Agnès Bogert
Elizabeth Morin-Zam

TRADUCTION DU
MANUEL
Stéphane Brod
Frédéric Haruh
Bruno Perrot

Musique de
Star Wars composée
par John Williams
™/© Lucas
Publishing Corp. et
Bartha Music

Tous droits admini-
strés par
Warner/Bros/Ente-
rainment Publishing Corp. Tous
droits réservés.
Utilisation soumise à
autorisation.

L'équipe Dreamcast
Maver aime et
particulièrement
remercie les équipes
Eucer PC et Net-
globe auxquelles cette
version a pu voir le
jour. Pour la liste
complète des mem-
bres de l'équipe
Eucer consultez les
crédits en ligne du
jeu.

REMERCEMENTS A
DE TOUT

REMERCEMENTS
PARTICULIERS A
George Lucas

SUPPORT TECHNIQUE

SERVICE CONSOMMATEURS : INFOS, TRUCS ET SOLUCES

Vous ne progressez plus dans votre logiciel préféré ?

Vous désirez consulter le code de triche qui vous permettra de déverrouiller un jeu indélicat ?

Vous voulez être informé de notre actualité et de nos dates de sortie ?

Contactez nous plus simplement notre Service Consommateurs :

06 08 25 25 25 - 07 27 27 27 (France)

Accès techniques : lundi au vendredi 09h30-19h00 et 14h30-19h00.

Tel : 01 48 37 07 41

supportconsommateurs@ubisoft.fr

Service Consommateurs

28, rue Armand Carrel

91108 Massyville-tour-Blot, cedex

SUPPORT TECHNIQUE

Vous rencontrez des difficultés lors des phases d'installation de **nos jeux** ou d'activation de votre logiciel ?

Vous désirez être informé des trucs à jour concernant le produit que vous venez d'acquieser ?

N'hésitez pas à contacter notre **Support Technique** !

Avant de contacter notre Support Technique, voici quelques points importants à vérifier :

- Vérifier votre configuration matérielle (RAM, disque dur, lecteur de DVD) disponibles sur le support des logiciels de votre genre.
- Consulter le manuel accompagnant le logiciel utilisé.

Si malgré ces vérifications vos problèmes persistent, contactez notre **Support Technique** au **06 08 25 25 25** (07 27 27 27) en ayant bien pris soin de nous le configuration exacte de votre système, ainsi que les éventuels messages d'erreur que vous rencontrez.

06 - 08 25 25 25 - 07 27 27 27 (France)

Accès techniques : du lundi au vendredi 10h30-19h00.

Tel : 01 48 37 07 41

supporttechnique@ubisoft.fr

Support Technique USA Info

Rue des Peupliers

54910 Combray

38 15 864 349 (2/27 FF/Min) en site internet www.ubisoft.fr

Nos services email + 36 35 888 5087 + en Internet +www.ubisoft.fr+ sont ouverts 24h/24 et 7 jours/7

En tous cas, si sur ces services, il vous sera possible de consulter les actualités et situations de la plupart des jeux de notre gamme : de nous poser vos questions techniques par le biais de notre service FAQ, de participer à de nombreuses concours et de télécharger les codes ou les trucs à jour de vos logiciels favoris purement et sur Internet.

Ces services proposent également un catalogue à partir duquel vous pourrez commander directement les logiciels qui vous intéressent !

LICENCE ET GARANTIE LIMITÉE

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT CET ACCORD DE LICENCE AVANT D'INSTALLER OU D'UTILISER CE LOGICIEL. EN UTILISANT CE LOGICIEL, VOUS ACCÉPTÉZ LES TERMES DE CET ACCORD DE LICENCE. VOUS N'ACCÉPTÉZ PAS LES TERMES DE CET ACCORD, VOUS NE DEVEZ NI INSTALLER, NI UTILISER CE LOGICIEL.

Ce logiciel, ses graphiques, musiques et tout autre élément inclus avec le programme, sont protégés par les lois sur les copyrights et sont la propriété de Autodesk, Inc./Autodesk Company ("AEC"). Vous avez le droit d'utiliser ce logiciel sous AEC en contrôlant les droits et le droit de réimpression. Vous n'êtes autorisé à utiliser ce logiciel que sur un seul ordinateur. Vous ne pouvez pas: (1) copier, reproduire le contenu de ce logiciel, créer ou modifier une copie de ce logiciel; (2) copier ou modifier ce logiciel; (3) modifier ce logiciel sur un réseau; ou sur tout autre moyen électronique, sauf dans le cas d'une copie multiple sur un réseau; (4) télécharger ou télécharger ce logiciel; (5) ou en aucun cas modifier un fichier COME 3D; (6) ou tout autre fichier. Vous pouvez transmettre ce logiciel à condition que le destinataire accepte les termes et conditions de ce accord de licence. Si vous souhaitez ce logiciel, vous devez transférer tous les composants, y compris un document ou un fichier, toutes les copies des copies qui ont été envoyées électroniquement, vous devez vous assurer qu'elles sont envoyées automatiquement dès que vous transférez ce logiciel. Vous reconnaîtrez explicitement et acceptez d'autoriser ce logiciel à vos propres risques. Ce logiciel et sa documentation sont fournis en l'état et sans garantie d'aucune sorte.

AEC NE CRÉE AUCUNE AUTRE GARANTIE CONCERNANT CE LOGICIEL, CE CD ET LA DOCUMENTATION, LIRE OU COPIE DIRECTE OU INDIRECTE, PÉRIODE, ET SANS LIMITATION DE CE QUI PRÉCÈDE, LES GARANTIES ET CONDITIONS DE COMMERCIALIZATION ET D'USAGE À DES FINS SPÉCIFIQUES, MÊME SI LA SOCIÉTÉ A ÉTÉ INFORMÉE DU BESOIN DE LA MÊME GARANTIE. LES RISQUES (EN L'UTILISATION, AUX RÉSULTATS ET AUX PÉRFORMANCES DE CE LOGICIEL, DE CE CD ET DE LA DOCUMENTATION) SONT ENTIÈREMENT À VOUS. RESPONSABILITÉ AEC NE POURRA EN AUCUN CAS ÊTRE TENU POUR RESPONSABLE, SANS TOUJOURS, OU EN TOUT CAS (DE DOMMAGES INDIRECTS, CONSÉQUENTS OU SPÉCIFIQUES LIÉS À LA POSSESSION, UTILISATION OU LE MANÈGE FONCTIONNEL DE CE PRODUIT Y COMPRIS ET SANS LIMITATION LES DOMMAGES À LA PROPRIÉTÉ ET D'AVERTISSEMENT PRÉCIS PAR LA LOI, LES DOMMAGES EN CAS DE BLESSURES MÊME SI AEC INFORME DE LA POSSIBILITÉ DE TELS DOMMAGES OU PERTES EN AUCUN CAS, SES DIRECTEURS, RESPONSABLES, SALAIRES OU AGENTS, NE POURRONT ÊTRE TENU RESPONSABLE POUR DES DOMMAGES DIRECTS, MORTALS OU CONSÉQUENTS Y COMPRIS POUR LA Perte de BÉNÉFICES, INTERRUPTION COMMERCIALE OU LA Perte D'INFORMATION) POURANT RÉSULTER DE LA POSSESSION, UTILISATION OU DE LA MANÈGE UTILISATION DE CE PRODUIT Y COMPRIS ET SANS LIMITATION LES DOMMAGES À LA PROPRIÉTÉ ET D'AVERTISSEMENT PRÉCIS PAR LA LOI, LES DOMMAGES EN CAS DE BLESSURES, MÊME SI AEC INFORME DE LA POSSIBILITÉ DE TELS DOMMAGES OU PERTES, CES RISQUES JURISDICTIONS MULTICENTRE PAR LA LIMITATION OU L'EXCLUSION DE LA RESPONSABILITÉ POUR DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU CONSÉQUENTS, ALORS LA LIMITATION D'ÉTENDUE POUR NE PAS S'APPLIQUER DANS VOTRE CAS. CETTE GARANTIE VOUS OBLIGE DES DROITS SPÉCIFIQUES DES PAYS (SÉPAREMENT DE VOUS) (SANS S'OPPOSER VOUS S'OPPOSER) POUR LA RESPONSABILITÉ DE AEC EN CAS DE PLAINTES ÉCRITES (CORRECTIVES, PRÉVENTIVES, OU AUTRES) NE POURRA PAS EXCÉDER LE MOUVANT ENÉ À L'ORDRE POUR LA Perte DE CE PRODUIT.

GARANTIE MINI SOFT

Mini Soft a opté pour ce produit tout son savoir-faire en matière de haute technologie pour vous garantir une entière satisfaction et de remarquables heures de fonctionnement.

Si toutefois, dans les quatre-vingt-dix (90) jours suivants la date d'achat du produit, celui-ci présente des défauts dans des conditions normales d'utilisation, Mini Soft s'engage à procéder à un échange aux conditions définies ci-après.

Pour un délai de quatre-vingt-dix (90) jours, Mini Soft accepte de vous échanger le produit défectueux moyennant une participation forfaitaire de 100 FF (ou 15 24 euros) par produit.

Pour que le produit défectueux puisse être échangé, envoyez-le dans son emballage d'origine, accompagné de l'original de la preuve d'achat, d'une brève description du problème rencontré, de vos coordonnées complètes et si le période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours est dépassée, d'un chèque ou d'un mandat postal de 100 FF (ou 15 24 euros) par produit livré à l'adresse suivante.

Il est conseillé de procéder à cet envoi par lettre recommandée avec accusé de réception à l'adresse suivante.

SUPPORT TECHNIQUE MINI SOFT RUE DEL PEREIRE 54910 CAENTOUR

Bluewin Entertainment Company LLC, Bluewin Ltd & Co. Tous droits réservés. Utilisation soumise à autorisation.

JV-Lite™

NetFront™
Easy Communication Everywhere

ACCESS™

with

Java™ What Machine Can't Handle

NetFront and JV-Lite (JV-Lite is compliant with Java specification) by Access Co., Ltd. is adapted for the Internet function of this product. NetFront and JV-Lite are registered trademarks of Access Co., Ltd. In Japan. Java and all Java based trademarks and logos are trademarks or registered trademarks of Sun Microsystems, Inc. in the U.S. and other countries. All brand and product names are trademarks or registered trademarks of their respective companies. This software includes the limited licensed by NEC, Citrus Systems Ltd. This software is based in part on the work of the independent IPEG Group.



Dreamcast

© SegaSoft Entertainment Company LLC. © SegaSoft Ltd. © The Sega Soft Records. All Rights Reserved. SegaSoft Entertainment.

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorized rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Reproduction, distribution, rental, or transmission of this game in any form, by any means, without the express written permission of SegaSoft is strictly prohibited. All rights reserved.

Copying or diffusion or (in any) strictement interdité. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

Le copier e transmissibile de este juego está estrictamente prohibido. El alquiler o exhibición pública de este juego es de esta forma prohibido por la ley.

La reproducción o la transmisión de questo gioco sono espressamente proibite, il noleggio non autorizzato o l'esecuzione in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Reproducing or distributing or renting or public performance of this game is strictly prohibited. All rights reserved.

Her kopiering og udlånning af dette spil er strengt forbudt. Offentlig udførelse eller offentlig visning af dette spil er strengt forbudt.

This product is exempt from classification under UK Law in accordance with The Video Standards Council Code of Practice. It is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

Patents covered under one or more of U.S. Patents 5,460,174, 5,627,095, 5,696,172, 4,442,493, 4,616,294, 4,462,676; and No. 35,029 and Japanese Patent 3870288

Patents pending in U.S. and other countries and Canada Patent 1,782,276 and European Patent 0982291, 80288; Publication 0627795, 0507648; Application 98036924, 98075595-5