

Dreamcast™



Dreamcast

No Click

TOY RACER





SOMMAIRE

L'Histoire	30
Les commandes	31
Les modes de jeu	32
Le réseau	33
Les véhicules	34
Les circuits	36
Les armes	40
Les boîtes	41

L'HISTOIRE

Après avoir brisé mille et un dangers au cours des missions périlleuses de *Toy Commander*, Guffy et ses amis sont de retour pour de nouvelles aventures palpitantes.

Toy Racer est un jeu de course de style arcade dans lequel vous conduisez des véhicules motorisés miniatures. Ce jeu est conçu pour que vous puissiez jouer à plusieurs sur écran partagé ou en ligne via Dreamcast.

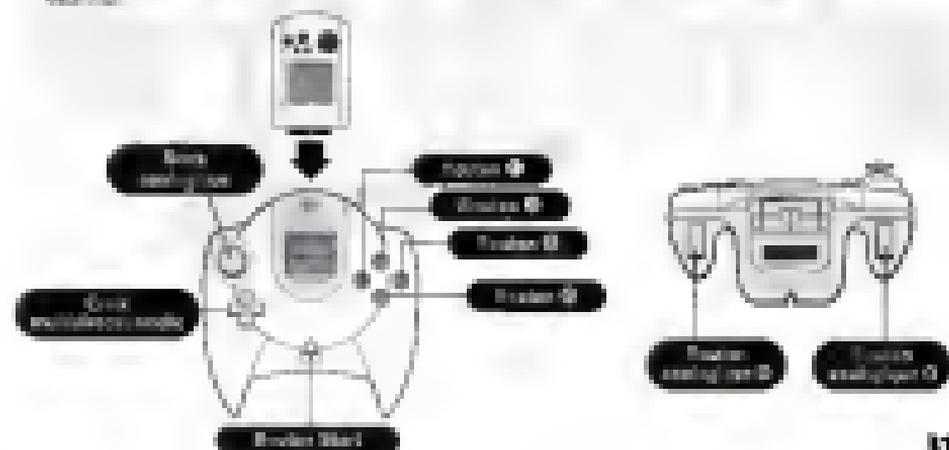
Les circuits sont à la même échelle que les véhicules tandis que les pistes sont de taille réelle. Le joueur se retrouve ainsi immergé dans un monde de go-karts. Tous les circuits traitent d'un thème précis, en rapport avec le pays où il se trouve.

L'originalité de *Toy Racer* réside dans le fait que les circuits sont conçus avec des rampes à gravité fluctuante. Vous pouvez donc rouler sur les murs et sur les plafonds.

LES COMMANDES

Les 8 commandes de jeu sont identiques à celles des commandes de base que vous trouvez dans les jeux de course arcade.

- Stick analogique pour diriger le véhicule (vous pouvez également utiliser le ordie multidirectionnelle)
- Bouton analogique D pour accélérer
- Bouton analogique G pour freiner. Il peut également être utilisé pour effectuer une marche arrière si vous appuyez dessus assez longtemps.
- Bouton **Q** pour utiliser des boîtes d'armes.
- Bouton **Q** pour utiliser un Boost (accélération)
- Bouton **Q** pour passer en vue arrière.
- Bouton **Q** pour choisir entre trois vues : éloignée, rapprochée ou intérieure.
- Bouton **Start** - pour accéder à l'écran du menu des options pendant la partie. Ce menu vous offre le choix entre trois options de jeu: Continue, Recommencer et Quitter.



Remarque : vous changez saisonnièrement de vue lorsque vous appuyez sur le Bouton **2**. Appuyez sur le Bouton **3** pour passer en vue arrière. De même, lorsque vous appuyez suffisamment longtemps sur le Bouton **2**, vous déclencherez une accélération brusque. De cette façon, le joueur peut gérer sa réserve de vitesse et conserver un Boost pour la dernière ligne droite.

LES MODES DE JEU

ENTRAÎNEMENT

Entraînez-vous seul sur l'un des quatre circuits. Le mode entraînement vous permet de vous familiariser avec les circuits et également d'affronter une "course fantôme" qui reprend les performances maximales lors de la course précédente.

LOCAL

1 à 4 joueurs peuvent s'affronter sur le même écran.

RÉSEAU

Le mode de jeu en ligne permet d'affronter jusqu'à trois autres joueurs en ligne. Reportez-vous à la section "le réseau" pour plus de détails.

OPTIONS

Direction : pour choisir entre la direction directe et la direction assistée. Cette option est utile lorsque vous utilisez le volant Directional (Race Controller).

Affichage : pour choisir le format d'écran selon votre modèle de téléviseur (4/3 ou 16/9format). Vous pouvez également ajuster la taille de l'écran à celle de votre écran de télévision.



Son : l'absence de tout sonore. Vous pouvez écouter les différentes marques du jeu. Vous pouvez également régler le volume sonore et la balance.

Langue : choisissez parmi les langues suivantes : anglais, français, allemand et espagnol.

Changer de VM : vous devez disposer de plus d'un VM dans votre manette pour pouvoir choisir sur quel Vocal Memory (carte mémoire) vous voulez sauvegarder.

Site Web : vous vous connectez directement au serveur de Toy Rider pour plus d'informations. Attention : la Dreamcast redonne accès à internet.

LE RÉSEAU

- Choisissez Réseau dans le Menu de Sélection. Vous êtes alors automatiquement connecté à Dreamcast.
- Une fois connecté, vous devez choisir quel utilisateur enregistré sur votre Dreamcast vous souhaitez utiliser. Cet écran se affiche que si le joueur possède plus d'un nom d'utilisateur Dreamcast. Si n'y a qu'une seule personne enregistrée, vous passez directement au Menu du Mot de passe. (Dreamcast permet d'enregistrer jusqu'à 4 joueurs avec une seule Dreamkey sur la même machine.)
- L'utilisateur peut alors taper son Mot de passe Dreamcast. Pour cela, utilisez le curseur multidirectionnelle pour vous déplacer sur le clavier virtuel ou utilisez le clavier Dreamcast. Appuyez sur le bouton analogique G pour passer de la case tapement à la case insertion. Appuyez sur le bouton analogique D pour déplacer le curseur.
- L'utilisateur doit alors taper son nom, qui est unique pour tous les utilisateurs Dreamcast.



- Le joueur doit maintenant choisir le serveur auquel il souhaite se connecter pour jouer à Toy Racer. Les pourcentages qui s'affichent à côté du nom de serveur indiquent la vitesse de connexion au serveur. Plus ce pourcentage est élevé, et plus votre connexion est rapide.



Une fois que vous êtes connecté au serveur, vous entrez dans le Forum. Cet écran affiche toutes les sessions de jeu créées en ce moment et les forums de discussion. Vous pouvez choisir entre le forum de discussion, ou créer/ajouté une session de jeu pour affronter d'autres joueurs connectés.

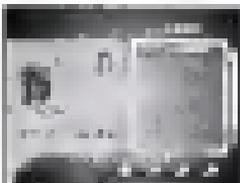


Certains forums de discussion spéciaux sont marqués par une icône "I" (informations). Elles sont conçues pour les joueurs qui veulent recevoir des informations sur le jeu Toy Racer (ex. le date d'un tournoi européen, etc.). L'utilisateur ne peut pas envoyer de messages à partir de ces forums.

Vous pouvez alterner entre le forum de discussion et le fenêtre du jeu en utilisant les boutons gauche ou droite de la croix multidirectionnelle.

Pour chaque bouton, une petite explication de sa fonction s'affiche à l'écran.

- Bouton  – créer une nouvelle session de jeu ou un nouveau forum de discussion.
- Bouton  – obtenir plus d'informations sur un forum ou une session de jeu sélectionnées à partir de la liste des sessions de jeu ou forums de discussion existants.
- Bouton  – retourner à la page précédente ou se déconnecter si l'utilisateur se trouve sur l'écran principal du forum.
- Croix multidirectionnelle – se déplacer de haut en bas dans la liste.



Vous pouvez par exemple vous joindre au forum de discussion 'TopCo frein' (il apparaît dans la liste des forums de discussion) en appuyant sur le Bouton  Utilisez les directions haut et bas de la croix multidirectionnelle pour vous déplacer dans la liste.

Vous pouvez regarder une session de jeu existante en sélectionnant une session à partir de la liste des noms de sessions. Des informations concernant le jeu s'affichent alors, telles que le nom du jeu, le nombre de tours, le nombre de joueurs et les options bonus. Vous pouvez voir où se trouve la pièce pour un nouveau joueur en consultant le chiffre correspondant au nombre de joueurs. Par exemple, si "1,2" s'affiche cela signifie que cette session peut encore accueillir de 1 à 2 joueurs et qu'il y a déjà un joueur dans cette session.

Lorsque qu'une score 'SENRIRE' s'affiche, cela signifie qu'il s'agit d'une session perso. Vous pouvez essayer de vous joindre à cette session, mais vous risquez d'être rejeté par le créateur de la session si il ne veut jouer qu'avec ses amis. Si une score 'Impasse' s'affiche, cela signifie qu'une course vient de commencer et qu'il y a déjà suffisamment de joueurs dans cette session. Vous ne pouvez regarder cette session que lorsque l'un des concurrents quitte la session ou que la course est finie.

Vous pouvez lire les messages envoyés par les autres joueurs dans le forum de discussion et envoyer vos propres messages. Si vous utilisez une manette, appuyez sur le Bouton  pour débiter la liste de votre liste. Utilisez la croix multidirectionnelle pour vous déplacer sur le clavier virtuel, puis appuyez sur le Bouton START pour envoyer le message. Vous pouvez également utiliser le clavier D-pad pour taper le texte. Appuyez ensuite sur ENTREE pour envoyer votre message. Si vous voulez retour voir dans le Forum, appuyez sur le Bouton .

Lorsque vous êtes de retour dans la zone du Forum et que vous voulez créer une nouvelle session de jeu, appuyez sur le Bouton  et tapez le nom de votre session. Appuyez ensuite sur le Bouton START.

Une fois que vous avez tapé le nom de la session, l'écran de sélection des options de



course s'affiche. Utilisez les directions haut et bas de la croix multidirectionnelle ou du Stick analogique, pour sélectionner les options suivantes :

Le circuit

Vous pouvez choisir entre l'un des quatre circuits ou sélectionner le mode Championnat (un trophée est affiché) en appuyant sur les directions gauche ou droite de la croix multidirectionnelle ou du Stick analogique. En mode Championnat, les joueurs s'affrontent sur les quatre circuits et gagnent des points à chaque fois qu'ils remportent la course. À la fin des quatre courses, le gagnant est celui qui a accumulé le plus de points.

Le nombre de joueurs

Le nombre de joueurs en course (le nombre exact de joueurs n'est pas obligatoire pour commencer une course).

Bonus actifs/désactivés

Si vous voulez des bonus sur cette piste, activez ou désactivez les en utilisant les directions gauche ou droite de la croix multidirectionnelle. Appuyez sur le Bouton  si vous voulez vous rendre dans le sous-menu des bonus et consulter le menu des bonus en détail.

Bonus actif/désactivé

Si vous voulez qu'il y ait des bonus sur le circuit.

Retraçage actif/désactivé

Si vous voulez que les vitesses actives en fin de course soient plus rapides.

Teleport active/désactivé

Si vous voulez être automatiquement téléporté au dernier point de passage que vous avez fait.

Scen inverse active/désactive

Si vous voulez rouler en sens inverse.

Frise active/désactivée

Si vous voulez ou non afficher l'accès à votre saison privée à des joueurs être lors que vous avez configuré vos options. Appuyez sur le Bouton **START**. Si vous

appuyez sur le bouton **Ⓜ** et que vous sélectionnez l'option **Booster**, vous pouvez choisir d'activer ou de désactiver chaque zone d'option **Booster** :



Glace :	Circuit négligé
Exciprog :	Ralentir les voitures, sauf si elles utilisent un Booster accélération
Brouillard ionique :	Créer du brouillard
Direction inversée :	Inverser (temporairement) les commandes de direction de la manette (क्रमशः)

Lorsque vous décidez de rejoindre ou créer une session, les options de course et une liste des autres joueurs s'affichent. Vous pouvez ensuite choisir une voiture en utilisant les directions gauche et droite de la croix multidirectionnelle. Lorsque vous êtes prêt à commencer la partie, appuyez sur le bouton **Ⓜ**. Vous pouvez entrer dans un forum de discussion interne à partir de cet écran en appuyant sur le bouton **Ⓜ** et modifier les options du jeu en appuyant sur le bouton analogique D (seul l'hôte du jeu peut y avoir accès). Lorsque tous les joueurs sont prêts, l'hôte (la personne qui a créé la session) doit appuyer sur le bouton **START** pour lancer la course (indiqué par une lumière rouge, qui s'affiche à côté du nom du joueur).

Lorsque vous êtes en attente d'autres joueurs dans le menu de sélection de la voiture, vous pouvez entrer dans un forum de discussion interne en appuyant sur le bouton **Ⓜ**. Vous recevrez des messages qu'aux autres joueurs de votre session. L'interface est similaire à celle employée dans le forum de discussion normal.

LES VÉHICULES

Tous les véhicules motorisés de Toy Commander sont disponibles dans Toy Race, ainsi que d'autres véhicules inédits de Toy Race. Vous disposez de 24 véhicules (plus 4 véhicules cachés). Ils sont regroupés en quatre catégories, selon leurs caractéristiques :

Accélération :
Pick up
Jeep Willys
V8.



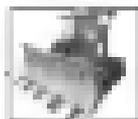
Vitesse max :
V8
Voitures de Formule 1
Buggy



Tenue de route :
Bus, Camion,
Carron de transport
militaire



Armure :
Char Tigre
Char Sherman
Bulldozer



Les paramètres des véhicules sont répartis de telle sorte que leurs performances sont équilibrées. Par exemple, le Char Sherman est désavantagé au niveau de la Vitesse max, mais plus résistant qu'une voiture de Formule 1.

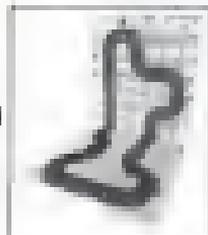
LES CIRCUITS

Les quatre circuits ont un thème en relation avec la pièce dans laquelle ils se trouvent. La conception du circuit comprend les murs ou le plafond grâce aux rampes de gravité changeante. Vous pouvez ainsi courir sur ces zones. Les joueurs qui courent sur le sol seront parfois rattrapés par un adversaire qui court sur le plafond dans la direction opposée...

CIRCUIT 1 : CUISINE



CIRCUIT 2 : SALLE DE BAIN



CIRCUIT 3 : GRENIER



CIRCUIT 4 : CHAMBRE DES ENFANTS



LES ARMES

Les véhicules dans Toy Racer ne sont pas équipés d'armes au début de la partie. Vous n'obtenez des armes que lorsque vous ramassez le bonus correspondant. Vous devez par exemple récupérer un bonus missile pour être en mesure d'utiliser un missile. De plus, lorsque vous ramassez un nouveau bonus d'arme, ce dernier remplace l'arme en cours d'utilisation. Le nombre de munitions restantes s'affiche en bas de l'écran.

MITRAILLEUSE :

Permet de tirer continuellement tant qu'il reste des munitions.



MISSILE :

Permet de lancer un missile dont le trajectoire est directe, mais respecte cependant le relief du sol (et explose au moment de l'impact).



MINE :

Permet de poser une mine derrière votre véhicule. Celle-ci explose lorsqu'un adversaire roule dessus.



COUP DE POING :

Permet de donner un coup de poing à l'adversaire, ce qui le pousse violemment s'il est juste derrière.



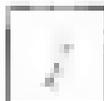
TORNADE :

Permet de créer une zone de turbulence considérable qui déplace et secoue les adversaires qui passent par-la (effet dure quelques secondes).



LES BONUS – IL EXISTE TROIS DIFFÉRENTS TYPES DE BONUS...

BONUS STANDARD :



CLEF À MOLETTE :

Pour séparer le véhicule



BRUIT :

Pour augmenter le jaugé d'accélération



JOUER :

Pour annuler les effets des bonus sur le véhicule du joueur

BONUS D'ARMÉE – VOIR 'LES ARMES' PAGE 42 POUR PLUS DE DÉTAILS

Pétroleuse, Missile, Flak, Torpedo, Cont de boxe

BONUS / MALUS :

Les bonus / malus jouent en faveur du joueur ou contre lui, selon leur couleur lorsque vous les ressentez. Seuls les bonus verts sont bénéfiques au joueur, dans le mesure où les autres participants sont temporairement handicapés. Les joueurs qui ont le malchance de ressentir un malus rouge sont temporairement handicapés par celui-ci.



BROUILLARD LONDONIEN : ce brouillard réduit considérablement la capacité du joueur à voir à distance.



ESCARGOT : il diminue temporairement la vitesse du véhicule (à moins que le joueur n'utilise un Boost).



DIRECTION INVERSÉE : elle inverse temporairement les commandes de direction de la manette. Derrière est



GLACÉ : elle rend le circuit verglacé et dangereux.

NO CLICHE CREDITS

Creative Director
Francisco BAYNES

Art Director
Dieder CHAMPNEY

Project Manager, Paris
Programmer
Franck COLANGE

Network programming, Network
Server
David DEGENS

Game & Text Design, Script
Coding, Resources & Managerial
Control CRAIG

3D Artist for Movies, Marketing
Support
Sabine FIDELAT

Network design
Oliver HARTER

Website Vehicles
Bonnie CHAVANNE

Literature, CyberSolutions
Solutions MURPHY

Articles, Special FX, Attractions
Annals LHOANG

Physics, Systems & Algorithms
Online CYLONNE

Music, Special FX
Philippe SACREY

Executive Producer
Dev of COMBAT

MEGA CREDITS

Director of Product Development
Rashida HOFFMAN

Producer
Sara Kelly

Test Manager
Jason Cramford-Gib

Lead User
Mark Bennett

Technical Support Manager
Serge Fingard

Spanish translator
Roberto Paraga Sanchez

German Translator
Angelika Pichler

MARKETING SUPPORT

European Product Marketing
Manager
Jim Peck

European Product Marketing
Executive
Mark Fisher

UK, Trade Online, Smart Tamer

France
Lizbeth Boly, Karim Paroif

Germany
Rita Stein, Tom Selensky

Spain
Sergio Sosa, Esther Soral

ARTWORK & PACKAGING

Booklet Designer
Ross McLoish

Designer
Tom Sangle

Lead/Artwork Design Consultant for
Suek West

TECHNICAL SUPPORT & MANAGEMENT

Director, Network
Toshiko Shibasaki

Producer
Mark Farnell

European Operations Manager
Neil Russell

Online Editor
Sara Smiley

Internet Design Manager
Luc Houslander
Operations & Administration

European Operations Director
Stacy Tamara

Product Planning Manager
Patrick Smith

Technical services
Toru Yokoyama

MEGA EUROPE MANAGEMENT

Chief Executive Officer
John Thomas Crofton

Chief Operating Officer
Eusebio Hyster

Special Thanks to...
to: Bywater, Benjamin, Tom, Mark,
Markowitz, Seth, Seth

ACCESS™



NetFront™

Easy Communication Environment
with
a 100% Virtual World Environment

JV-Lite™



NetFront and JV-Lite (JV-Lite is compliant with Java specifications) by Access Co., Ltd. is adapted for the Internet (only one of the products 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 brands and product names are trademarks or registered trademarks of their respective companies. This software includes the fonts(s) licensed by NEC Office Systems, Ltd. This software is licensed part or part work of the Independent JFDD Group.

- The online gaming applications for this game are only available in the UK, Ireland, France, Germany, Spain, Italy and Ireland.
- Les fonctionnalités de jeu en ligne de ce jeu sont uniquement disponibles aux Royaume-Uni, en France, en Allemagne, en Espagne, en Italie et en Irlande.
- Les Online-Spezifische Spiele dieses Spiels können nur in Großbritannien, auf dem französischen Festland, in Deutschland, Spanien, Italien und Irland benutzt werden.
- Las funcionalidades de Internet y juego online de este juego sólo están disponibles en Reino Unido, Francia (continental), Alemania, España, Italia e Irlanda.
- Le funzioni di gioco online e le funzioni online di questo videogame sono disponibili solo nel Regno Unito, Francia continentale, Germania, Spagna, Italia ed Irlanda.

www.dreamcast-europe.com