

Dreamcast™



Dreamcast

SUPER
RUNABOUT
The Golden Gate



Apprentissage à la manette des commandes de jeu de la console PlayStation™3

INTRODUCTION

Vous pouvez contrôler votre PlayStation 3™ et votre jeu vidéo à l'aide de la manette de jeu de la console PlayStation 3™. Il est conseillé de lire attentivement les instructions relatives à la manette de jeu de la console PlayStation 3™.

À QUOI SERVENT LES DIFFÉRENTS BOUTONS DE LA MANETTE DE JEU DE LA CONSOLE PLAYSTATION 3™

► **Différents boutons de la manette de jeu de la console PlayStation 3™**

Toutes les commandes de la manette de jeu de la console PlayStation 3™ sont indiquées par des pictogrammes à l'intérieur de la manette de jeu de la console PlayStation 3™. Les pictogrammes à l'intérieur de la manette de jeu de la console PlayStation 3™ sont les mêmes que ceux de la manette de jeu de la console PlayStation 2™. Les pictogrammes à l'intérieur de la manette de jeu de la console PlayStation 3™ sont les mêmes que ceux de la manette de jeu de la console PlayStation 2™.

Consultez les pictogrammes à l'intérieur de la manette de jeu de la console PlayStation 3™ pour connaître les commandes de la manette de jeu de la console PlayStation 3™. Les pictogrammes à l'intérieur de la manette de jeu de la console PlayStation 3™ sont les mêmes que ceux de la manette de jeu de la console PlayStation 2™. Les pictogrammes à l'intérieur de la manette de jeu de la console PlayStation 3™ sont les mêmes que ceux de la manette de jeu de la console PlayStation 2™. Les pictogrammes à l'intérieur de la manette de jeu de la console PlayStation 3™ sont les mêmes que ceux de la manette de jeu de la console PlayStation 2™. Les pictogrammes à l'intérieur de la manette de jeu de la console PlayStation 3™ sont les mêmes que ceux de la manette de jeu de la console PlayStation 2™.

RECOMMANDATIONS D'ÉQUIPEMENT

► Pour profiter pleinement de la console PlayStation 3™

► et de la manette de jeu de la console PlayStation 3™

► Utilisez la manette de jeu de la console PlayStation 3™ avec la console PlayStation 3™. La manette de jeu de la console PlayStation 3™ ne fonctionne pas avec la console PlayStation 2™.

► Ne la laissez pas sur une surface rugueuse ou une surface qui peut l'endommager.

► Évitez de laisser la manette de jeu de la console PlayStation 3™ sur une surface qui peut l'endommager.

► Ne laissez pas la manette de jeu de la console PlayStation 3™ sur une surface qui peut l'endommager.

► Évitez de laisser la manette de jeu de la console PlayStation 3™ sur une surface qui peut l'endommager.

► Ne laissez pas la manette de jeu de la console PlayStation 3™ sur une surface qui peut l'endommager.

► Évitez de laisser la manette de jeu de la console PlayStation 3™ sur une surface qui peut l'endommager.

► Évitez de laisser la manette de jeu de la console PlayStation 3™ sur une surface qui peut l'endommager.

► Évitez de laisser la manette de jeu de la console PlayStation 3™ sur une surface qui peut l'endommager.

RECOMMANDATIONS D'ÉQUIPEMENT

► Utilisez la manette de jeu de la console PlayStation 3™ avec la console PlayStation 3™. La manette de jeu de la console PlayStation 3™ ne fonctionne pas avec la console PlayStation 2™.

RECOMMANDATIONS D'ÉQUIPEMENT

► Utilisez la manette de jeu de la console PlayStation 3™ avec la console PlayStation 3™. La manette de jeu de la console PlayStation 3™ ne fonctionne pas avec la console PlayStation 2™. Les pictogrammes à l'intérieur de la manette de jeu de la console PlayStation 3™ sont les mêmes que ceux de la manette de jeu de la console PlayStation 2™. Les pictogrammes à l'intérieur de la manette de jeu de la console PlayStation 3™ sont les mêmes que ceux de la manette de jeu de la console PlayStation 2™.

SOMMAIRE

L'HISTOIRE DU JEU & LES DEUX SCÉNARIOS

38

COMMENCER UNE PARTIE

34

LES COMMANDES DE LA MANETTE

34

LES COMMANDES DU VOLANT

36

REVENUE AU BUREAU

40

Mission : Commencer une partie

41

Résultat : Meilleur temps & Liste noire

41

Système : Sauvegarder une partie

42

Revenir : Rediffuser la dernière course

43

Exhiber : Consulter le nombre d'adhésions

44

Soir : Écouter la musique du jeu

44

Garage : Effectuer des réglages sur la voiture

45

Conduite libre

46

COMMENT JOUER

47

LES ANNI-ANIX SUR VM

48

Super Runabout

50

Les Éléments

51

ASSISTANCE TECHNIQUE

53

► Ce manuel sur Super Runabout est un manuel technique destiné à être lu en consultation de la console PlayStation 3™.

► Il est conseillé de lire attentivement ce manuel et d'observer attentivement les consignes de jeu.

L'HISTOIRE & LES DEUX SCENARIOS

AU DIABLE LE REGLEMENT ! LES RUES APPARTIENNENT AUX CONDUCTEURS SANS PEUR ET SANS REPROCHE !

A toi les rues de San Francisco ! Super Ranabot te propose deux scénarios. Dans l'un, tu travailles pour une agence de courses à la limite de la légalité, grâce par Pop, un vieil homme sans-entête et Shirley, sa fille extrêmement dégoûtée. Dans l'autre, tu incarnes deux flics imprudents, Brandon et Radman, dont l'unique rêve est d'être promu au département de la police judiciaire.

Pour remplir tes missions et mener quelque chose à bien, tu pourras, au passage, te brûler le nez, braver les flammes, conduire à travers des bâtiments... Apais-tout, ça ne préoccupe de savoir si tu as scrupuleusement respecté le code de la route... tout du long ?

Le héros que tu incarnes dépend du scénario choisi. En revanche, les règles principales du jeu s'appliquent aux deux scénarios entre lesquels tu peux, à tout moment, à basculer.

SCENARIO A : VERSION COURSEUR

Après avoir disparu pendant des années, Shirley réapparaît dans le garage de la maison de Pop, avec une proposition alléchante : elle travaillera pour lui si ce dernier l'héberge gratuitement. Pop, qui est actuellement très endetté auprès de Waldman, le patron de la page locale, accepte son offre et l'engage comme chauffeur. Leur but : faire tout ce qui est en leur pouvoir pour libérer Pop de l'emprise de Waldman !



GRÖLE JOE

Joe est un vieil ami de Pop et un mécanicien du premier ordre. Lorsqu'il se donne pas un coup de main à Pop, Joe accepte parfois des missions liées de près ou de loin à la police et à l'armée.

POP

Pop est un coureur très habile même s'il se montre parfois sans scrupules. Selon le scénario, il aurait été autrefois un pilote de F1. Les menaces de sa fille l'ont récemment forcé à prendre la clé sous le pied et à arrêter de fumer.

SHIRLEY

Sans que le père de Pop soit très jeune, elle le pige vite. Elle a décidé de rester en ville afin de poursuivre ses études.

WALDMAN

Waldman est un homme politique qui excelle dans un domaine bien particulier : conquérir ses nombreux électeurs de passage par le biais de la page de San Francisco. Ceux qui s'opposent à sa véritable identité ne survivent jamais aussi longtemps pour le dénoncer !

SCENARIO B : VERSION POLICE

Les agents de police Brandon et Radman sont dans une impasse au niveau de leur carrière : ils sont agents de la circulation alors qu'ils ne rêvent que d'une seule chose : travailler dans le secteur judiciaire. De plus, l'opportunité se présente enfin quand leur chef de service leur annonce de mettre un terme à des activités de courses illégales et de réintégrer, leur rêve pourrait bien devenir réalité !

CHÉF

L'unique plaisir de ce chef dans le vie est de s'exercer au golf depuis son bureau. Son plus gros problème : Brandon et Radman !

L'HISTOIRE & LES DEUX SCÉNARIOS

BRANDON

Brandon est un ancien champion de karaté d'une humilité à toute épreuve, qui considère la conduite comme l'un de ses passe-temps favoris.

RADMAN

Radman, le collègue de Brandon, a toujours voulu faire partie de la NDA jusqu'à ce qu'il n'abandonne sa carrière de sportif pour venir grossir les rangs de la police.

DANS LES RUES DE SAN FRANCISCO...

San Francisco est une magnifique ville pittoresquée style victorien, qui possède de nombreux quartiers très risqués tels que Chinatown, le Golden Gate Bridge et l'île d'Alcatraz. Super Runabout t'inverse tout en te faisant traverser ces célèbres quartiers à fond la caisse ! Les véritables rues de San Francisco ont été reproduites pour ce jeu, dans lequel nous avons également ajouté des rues issues tout droit de notre propre imagination.



SCÉNARIO A

Mission 1

Éliminez les bombes !

Martin teug ce dont tu es capable ! Les bombes sont réparties dans la ville de San Francisco. Ramène 5 bombes et apporte-les au centre de déminage derrière le commissariat avant la fin du temps imparti.

Mission 2

Sois dur hot dogs aux vielles !

Comment trouver tous les ingrédients ? Prépare 3 hot dogs à l'aide des meilleurs ingrédients et livre-les aux invités de la fête organisée à la Mairie. Pour un bon hot dog la recette est la suivante : salade, sauce, pain.

Mission 3

Une voiture de F1 a été volée !

Recherchez vous de ces sales voyous ! Le coupable tente de s'échapper au volant de la voiture volée à Fort Point. Rends-toi sur les lieux avant lui et arrête-le.

Mission 4

Arrête les terroristes dans l'action !

Tu dois faire échouer le trafic d'armes - la principale source de revenus des terroristes. Jette 4 Larmouines Bleanches dans l'eau. C'est parti !

Mission 5

Pourquoi une fille ? Sauve la fille du Président !

Des terroristes l'ont kidnappée, elle est Shelby. Pourvu que Larmouine en fuite, retrouve-les et mets-les à l'abri !

Mission 6

Sauve le Président !

Des terroristes retiennent le Président en otage à bord d'un porte-avions. Rends-toi sur les lieux pour le sauver et échappe-toi à l'aide d'un hélicoptère. Watchman, le chef de l'opération, sera prudent ! Défais tout ce que tu peux !

Mission 51

Sans précédent ! Danger, fuite de liquide toxique !

Un accident a provoqué la fuite dans les rues de la ville d'un liquide toxique qui les cause transportés. Rodez toi dans 4 quartiers et nettoie les avant la fin du temps imparti. Appare sur le bouton Action pour le grand nettoyage.

Mission 52

Science Photo.

Prends 6 photos des touristes avant de commencer le jeu ! Cares toi dans la région indiquée puis prends les photos à l'aide du bouton Action. Fais bien attention à la direction dans laquelle tu te gares. OK ?

Tu aimes la vitesse, hein ?

SCÉNARIO B

Mission 1

Arrête le fumiculaire-rou !

Les frères sont cassés et ce fumiculaire a perdu tout contrôle sur Hyde Street. D'autres sans pitié ramasser des bombes, tu es donc seul à pousser arrêter ce véhicule. À toi de jouer !

Mission 2

Livraison de Ketch-up et de viande !

Les « Turcs » qui « se sont invités » à la fête. Apporte trois tables de Ketch-up et trois tubes de Moutarde à la fête organisée à la Marine. Attention au temps ! Tu n'as pas une minute à perdre !

Mission 3

Protège les documents confidentiels !

Ramasse six défectueux-codes contenant les documents confidentiels et mets-les en sécurité avant la fin du temps imparti. Prond'gardi aux fous de vitesse ! Parce !

Mission 4

Remorque les voitures mal garées !

Pendant que tu étais en vadrouille, des voitures se sont garées n'importe où dans la ville. Dans le limite de temps imparti, apporte les six immenses suspects à la dépanneuse.

Mission 5

Retrouve le chef.

Il aura été emmené par une ambulance en raison d'une douleur à l'estomac. Rends-toi à l'ou ambulance à six fois le dernier fois.

Mission 6

Combat féroce à Alcatraz.

Un fu ce excellent radical a révélé que des terroristes maris de mise les nucléaires se cachent sur l'île d'Alcatraz. Sauve le chef retenu en otage sur place et quitte l'île à bord d'un ferry. Sans être prudent !

Mission 51

Conduis l'équipe de base-ball !

Le bus des SFC Cl mais en base camp dans les crébouteillages et les spectateurs attendent ! Ramasse les 9 joueurs et amène les au stade avant que le match ne commence. Un conseil : reste calme.

Mission 52

Évite la véritable identité de Waldman !

Bien que le chef nous ait demandé d'éviter les centres, Waldman à l'a n assez suspect et nous ne pouvons le laisser partir. Prends Waldman en filature et évite sa véritable identité ! Garde les distances !

COMMENCER UNE PARTIE ON COMMENCE ?

Super Smash Bros est un jeu destiné à un seul joueur. Avant d'allumer la console Dreamcast, connecte la manette ou tout autre périphérique aux ports de commande correspondants. Lorsque l'écran-titre s'affiche, appuie sur le bouton Start pour accéder au menu principal. Si c'est la première fois que tu joues à ce jeu, choisis **NEW GAME (NOUVELLE PARTIE)**. Si tu souhaites charger et reprendre une partie précédemment sauvegardée, sélectionne **LOAD GAME (CHARGER JEUX)**.



Pour naviguer à travers les différents menus de jeu, utilise le croc analogique et appuie sur le bouton A pour sélectionner l'option de ton choix.

LES COMMANDES DE LA MANETTE DREAMCAST

Vue de face



Vue de côté



- Pour revenir à l'écran-titre à tout moment du jeu, appuie et maintiens enfoncés simultanément les boutons A, B, X, Y et Start. Le logo de la console Dreamcast se matérialise et l'écran-titre s'affiche.
- Ne touche jamais le stick analogique ni les boutons analogiques G1 ou G2 lorsque tu allumes la console Dreamcast. Cela risquerait de provoquer un dysfonctionnement lors de l'initialisation de la manette.
- Ce schéma indique la fonction par défaut assignée à chaque bouton. Si tu souhaites modifier cette configuration, consulte le page 42 de ce manuel.
- Si tu utilises une manette non compatible, nous ne pouvons te garantir le bon fonctionnement de chaque bouton.

LES COMMANDES DU VOLANT DREAMCAST

Pour jouer à Super Ransobot, tu peux utiliser le Volant Dreamcast. Si tu souhaites modifier l'angle de vue de la caméra, sélectionne l'option *Vue* à partir du menu *Pause*.

VOLANT
Vue de face



VOLANT
Vue de face



Appuyer à l'intérieur des leviers et au milieu
(Gauche/Droite) / Marche / Frein

Appuyer à l'extérieur des leviers
(Gauche) / Marche

Appuyer à l'extérieur des leviers
(Droite) / Marche

Sélectionner une option / Action

Commencer une partie / Afficher le menu *Pause*

Appuyer à l'extérieur des leviers
(Droite) / Marche



Appuyer sur le levier
d'arrêt leviers



Appuyer sur le levier
de gauche

- Pour revenir à l'écran titre à tout moment de jeu, appuie et maintiens enfoncés simultanément les boutons X, Y, les joysticks analogiques ainsi que le bouton Start. Le logiciel installé dans la console Dreamcast se réinitialise alors et l'écran titre s'affiche.
- Ne touche jamais au volant ni aux leviers de gauche et de droite lorsque tu es dans la console. Ce le pourrait provoquer un dysfonctionnement lors de la procédure d'initialisation. Si, par inadvertance, tu as touché tout ou partie des éléments du volant lors de la procédure d'initialisation, éteins immédiatement la console puis rallume-la en préarrêté, cette fois, de ne toucher à rien.

SAUVEGARDER UNE PARTIE

Pour effectuer des sauvegardes en cours de partie, tu dois disposer d'un "Visual Memory" (visite super menu).

VISUAL MEMORY (VM)



• Les mini-jeux sur Visual Memory (Mini-jeux VM)

Lorsque tu remplis certaines conditions dans le jeu, tu accèdes à un mini-jeu disponible à partir de ton Visual Memory

LE VIBRATION PACK (PÉRIPHÉRIQUE OPTIONNEL)

Pour utiliser le "Vibration Pack", tu dois disposer d'une manette Dreamcast. Connecte le "Vibration Pack" au port d'extension n°2 de la manette Dreamcast puis active la fonction "vibrations" à partir du menu Système (voir page 43)



SELECTIONNER UN SCENARIO

Lorsque tu sélectionnes "Nouvelle partie" à partir de l'écran titre, tu dois disposer d'un nom ainsi qu'un scénario de jeu. Bien que les véhicules et les véhicules disponibles diffèrent d'un scénario à l'autre, la marche à suivre est la même. Après avoir sélectionné ton scénario, tu dois choisir un niveau de difficulté parmi les trois propositions affichées sur cet écran.

Utilise les boutons gauche et droit de la cross-mutée directionnelle pour choisir un scénario. La différence entre les trois niveaux de difficulté réside dans la longueur de temps qui t'est imparti pour accomplir une mission.



MARCHE À SUIVRE

L'objectif de ce jeu est de remplir les missions qui te sont confiées :

Bureau : Choisis une mission ou modifie les différents paramètres de jeu (largeur). Régle les paramètres de ta voiture ou fais un essai de route.

Description de la mission : Consulte les ordres de mission.

Au volant : Remplis les objectifs afin d'accomplir la mission.

De retour au bureau : Lorsque tu es accompli la mission, retourne au Bureau.

BIENVENUE AU BUREAU !!

Lorsque tu commences une partie, le menu du Bureau s'affiche. C'est à partir de cet écran que tu as la possibilité de sélectionner une mission, de paramétrer les options et d'effectuer divers réglages sur ta voiture. Sélectionne le menu de ton choix à l'aide des boutons gauche et droit de la croix multirectionnelle puis appuie sur le bouton A pour confirmer. Les pilotes qui composent l'écran du Bureau varient en fonction du scénario de jeu choisi. Toutefois, les menus et les options disponibles sont identiques dans les deux scénarios.

SCENARIO A

Dans la version Coursez, le bureau s'estait autre que la mission de Pop. Sélectionne le menu de ton choix et effectue tes réglages.

SCENARIO B

Dans la version Police, le bureau se situe dans le 33^e district du commissariat de San Francisco. Le contenu du menu est en tout point identique à celui de la version Coursez.



MISSION COMMENCER UNE PARTIE

Lorsque tu sélectionnes ce menu, deux sous-menus s'affichent à l'écran : «SELECT MISSION» te permet de choisir une mission et de commencer à jouer et «SCENARIO CHANGE» (CHANGER DE SCENARIO) t'offre la possibilité de changer de scénario. Choisis l'un des missions énumérées dans la liste, puis sélectionne la vitesse ainsi que son type de transmission (Automatique — AT — ou Manuelle — MT). Ensuite, attache ta ceinture et accorde-toi !

Le sous-menu «MISSION SELECT» (SELECTIONNER MISSION) affiche uniquement les missions disponibles.

Ce menu te permet également d'alterner entre le scénario A et le scénario B. Toutefois, sache que tu ne peux pas conduire la même voiture dans les deux scénarios.

RESULTAT MEILLEURS TEMPS ET LISTE NOIRE

Choisis d'abord un menu puis utilise les boutons gauche et droit de la croix multirectionnelle pour naviguer à travers les options affichées à l'écran. L'affichage de l'écran change en fonction de l'option choisie. Tu peux consulter l'écran «RECORD» pour connaître le temps qu'il t'a fallu pour accomplir chacune des missions. L'option «FREE RACE» (CONDUITE LIBRE) indique les trois meilleurs temps sur circuits courts et la lige





L'écran "BLACK LIST" (LISTE NOIRE) affiche le nombre de dégâts réalisés lors de ta dernière mission ainsi que l'ensemble des dégâts réalisés au cours de ta partie.

Utilise la croix multidirectionnelle pour sélectionner une option du menu puis appuie sur le bouton A pour confirmer ton choix.

SYSTEME SAUVEGARDER LE JEU

Ce menu te permet de **SAUVEGARDER** (SAVE) les données de jeu en cours, de **CHARGER** (LOAD) ces données précédemment sauvegardées et de modifier la configuration de ta manette ("TYPE CONTROL"). Si tu disposes d'un Wireless Pack, l'option "VIBRATIONS" te permet d'activer (ou) de désactiver (ou) la fonction "vibrations" de ce périphérique.

Sélectionne ton Visual Memory, selon du nom du fichier que tu souhaites utiliser.



Lorsque tu sauvegardes ou charges un fichier, n'oublie jamais la console Online en et ne retire jamais la carte mémoire, la manette ou tout autre périphérique.

Tu peux calmer jusqu'à trois fichiers de sauvegarde.

Sélectionne le menu de ton choix à l'aide de la croix multidirectionnelle puis appuie sur le bouton A pour confirmer.

CONFIGURATION DE LA MANETTE

Il y a le choix entre deux configurations de manette, la configuration de type A étant celle sélectionnée par défaut.

VIBRATIONS

Appuie sur le bouton A pour activer (ou) ou désactiver (ou) la fonction "vibrations" du "Vibration Pack".

RALENTI (REPLAY)

REDIFFUSER LA DERNIERE COURSE

Replayable, le ralenti de tes dernières courses et choisis l'une des options suivantes: "LAST RUN REPLAY" (RALENTI) rediffuse la dernière course, "LOAD REPLAY" (CHARGER RALENTI) charge et rejoue les courses précédemment sauvegardées et "SAUVEGARDER RALENTI" (SAVE REPLAY) sauvegarde les données de ta course sur le Visual Memory. Tu as la possibilité de sauvegarder jusqu'à trois courses, l'accès nécessitant 24 blocs de mémoire libre.

Si tu ne dispose d'aucun fichier de sauvegarde de courses, la redistribution est impossible. Pour modifier l'angle de vue de la caméra au cours de la redistribution, affiche le menu pause. Pour quitter ce menu, sélectionne "QUIT" (QUITTER) à partir du menu pause.

EMBLEM (EMBLEME) CONSULTER LE NOMBRE D'EMBLEMES

Consulte le nombre d'émblèmes que tu as remportés dans les courses précédentes. Si tu es gagné suffisamment d'émblèmes et sauvegarde la partie, tu peux accéder à un "real race". Tu peux également passer en revue les voitures que tu as obtenues.



SON (SOUND) ECOUTER LA MUSIQUE DU JEU

Modifie la musique à lire que les effets sonores d'effets pendant le jeu. Tu as également la possibilité de sélectionner la sortie audio (stéréo ou mono) et de régler le volume de la musique et des effets sonores du jeu.

Sélectionne un morceau de musique à l'aide des boutons gauche et droit de la croix multidirectionnelle puis appuie sur le bouton A pour confirmer ton choix.

Il existe cinq niveaux de réglage du volume (le volume sélectionné par défaut est 5).

GARAGE EFFECTUER DES REGLAGES SUR TA VOITURE

Lorsque tu entres au Garage, sélectionne l'une des 4 options à l'aide des boutons gauche et droit de la croix multidirectionnelle, comme dans le menu Barres. Rien de plus simple, c'est ça la voiture. Cette dernière apparaît dans l'angle supérieur droit de ton écran. Les options SET UP (CONFIGURER) et FREE RAIN (CONDUITE LIBRE) ne te sont accessibles que lorsque tu es chez ta voiture. Sélectionne ton type de transmission automatique (AT) ou manuelle (MT). Pour paramétrer les différents options, consulte les sections suivantes.

Pour revenir au Barres, sélectionne "OFFICE" (BUREAU) à partir du menu Garage.

Tu peux choisir l'un des 4 circuits de course. Si tu souhaites quitter une course avant de l'avoir terminée, sélectionne l'option "RETIRE" (ABANDON) à partir du menu pause.

LES PIECES DE REGLAGE MANUEL

Pièce ou réglage	Effet
Direction (steering)	Augmente la vitesse peut dynamiser l'avant de la voiture. Attention, ne fais choisir une vitesse trop élevée, tu risques de perdre le contrôle de la voiture.
Suspension avant (Front Suspension)	Réglage de la suspension avant. Augmente la valeur pour coller à la route dans les virages.
Suspension arrière (Rear Suspension)	Réglage de la suspension arrière. Augmente la valeur pour coller à la route dans les virages. Si tu possèdes une FR ou MR, ne les choisis pas trop, tu risques de trop sentir la géométrie de tes pneus arrière.
Pneus avant (Front Tire)	Accélération des pneus avant. Plus la valeur est élevée plus la réponse est rapide. Des valeurs élevées rendent les changements de file.

mise de réglage	effet
Poids avant (Front Bias)	Advançait des pneus avant. Plus le valeur est élevée, plus le charbonnage est faible. Le valeur doit être le même qu'à l'arrière, plus le valeur est élevée, moins le confort est ag le.
Stabilité avant (Front Stabiliser)	Réglage du stabilisateur. Empêche le tangage en amortissant l'achèvement des pneus. Plus la valeur est élevée plus le tenue de route dans les virages est stable.
Stabilité arrière (Rear Stabiliser)	Empêche le tangage en amortissant l'achèvement des pneus. Plus la valeur est élevée, plus la tenue de route dans les virages est stable. N'ajoute pas cette valeur trop haut, sinon la voiture devient instable dans les virages !
Poids avant (Front Brake)	Freinage. Si la valeur est trop élevée, les roues se bloquent !
Freinage arrière (Rear Brake)	Freinage. Équilibre et gaspiller avec celui des freins avant ou le comportement est de la voiture. L'achèvement des pneus est le contraire.

CONDUITE LIBRE

Sélectionnez l'une des quatre courses suivantes

Circuit court (Short course) – A : Ux on Square Drive
Contre la montre sur deux tours

Circuit court (Short course) – B : Columbus Drive
Contre la montre sur deux tours

Circuit long (Long Course) – A : Dayside Drive
Contre la montre sur deux tours

Circuit long (Long course) – B : Scenic Drive
Contre la montre sur un seul tour

Comment cela est paramétré de points de contrôle pour mesurer les temps entre chaque segment du circuit.

Chaque course garde en mémoire les trois meilleurs temps ainsi que la voiture qui a battu le record. Toutes les voitures actuellement disponibles dans le jeu sont également disponibles dans ce mode de jeu.

Le mode Conduite libre est idéal pour tester les nouvelles réglages qu'on crée lors effectués sur la voiture dans le partie Configuration du Set-up.

COMMENT JOUER UN PERMIS ? QUEL PERMIS ?!



Sélectionne la mission, la voiture et ton type de tir (soit automatique ou manuel) et commence pour t'en aller ! Chaque mission possède ses propres objectifs qu'il te faut remplir dans le limite du temps imparti ! N'hésite pas à utiliser le plan de navigation situé dans l'angle supérieur droit de ton écran pour mesurer et explorer dans les rues de San Francisco.

Mais tout d'abord, ils attendent les ordres de mission qui s'affichent à l'écran. N'oublie pas de mémoriser tes objectifs !

L'ECRAN DE JEU

1. COMPTEUR

Affiche les tours de moteur, la transmission et la vitesse actuelle.

2. TEMPS RESTANT (SECONDES)

Indique le temps qu'il te reste pour remplir tes objectifs.

3. PLAN DE NAVIGATION

Affiche le plan des environs, ainsi que la position des objets-cibles.

4. OBJETS REMPOTES

Indique le nombre d'objets déjà ramassés pour accomplir la mission.

5. MARQUEUR

Indique la position de l'objet-cible ainsi que la distance le séparant de toi.

6. NOMBRE (NOMBRE TOTAL)

Indique le nombre total d'objets dotants.

7. TEMPS ECOULE

Indique le temps qui s'est écoulé depuis le début de la mission.

Tu peux maintenant commencer une partie. Conseil d'ami : Appuie sur le clavier pour que tu veu remplir la mission dans les temps !

MENU PAUSE

Pendant de la mission, à toute fois, à appuyer sur le bouton Start afin d'afficher le menu pause. Ce dernier te permet de changer l'angle de vue de la caméra ou d'interrompre la mission en cours. Sélectionne l'une de ces options à l'aide des boutons gauche et droit de la croix ou directement le puis appuie sur le bouton A pour confirmer ton choix. Pour quitter ce menu, choisis l'option «Continuer» ou bien appuie sur le bouton Start.

Continuer (Continuer)	Reprendre la partie en cours.
Recommencer (Restart)	Recommencer la mission.
Vue (View)	Modifier l'angle de vue.
Compteur (Meter)	Masquer le compteur.
Navigation (Map)	Modifier l'affichage du plan.
Abandon (Quit)	Quitter la mission.

DESCRIPTION D'UNE MISSION ET LIMITE DE TEMPS

Il existe deux sortes de missions qui consistent à une, à ramasser des objets, l'autre à détruire une destination particulière. Chaque mission est limitée dans le temps. Si le temps imparti s'est écoulé, tu es la possibilité de continuer à jouer mais, dans ce cas, tu ne peux plus remplir ton objectif de mission.

Certaines missions ne sont pas limitées dans le temps.

Pour ramasser des objets-cibles, force desovs avec la voiture.

DÉGATS ET FIN DE JEU

Une partie prend fin lorsque le laps de temps imparti est écoulé ou bien lorsque tu arrives à subir des dommages ou tomber dans l'eau. Tu es alors la possibilité de recommencer la mission.

Tu ne peux pas consulter l'ampleur des dégâts de la voiture, alors un bon conseil : guette le message d'avertissement.

QU'EST-CE QU'UN EMBLEME ?

Si tu remplies ses conditions particulières dans une mission (par exemple, si tu effectues un grand saut ou bien si tu termines la mission en très peu de temps), tu remportes un emblème. Selon le nombre d'emblièmes ce tu possèdes, ton choix de voitures disponibles peut augmenter, t'affairant ainsi davantage d'options pour jouer.

A toi de braver la condition à remplir pour gagner un emblème. Dès que tu es remporté, une icône s'affiche sur l'écran de fin de mission.

ESSAIE LES MINI-JEUX DE TON VM !! SUPER RUNABOUT

Effectue les sélections à l'aide la croix multidirectionnelle uniquement. Plus tu jettes de bombes dans la poubelle, plus ton score est élevé.

C'est une véritable course, présentée sur un écran vertical plutôt qu'avec l'angle de vue habituel. Ramasse des bombes et jette-les dans la poubelle. Tu ne peux transporter que 10 bombes à la fois. Lorsque tu es à court de carburant, va faire le plein à la station service.

Pour effectuer une sauvegarde de Super Runabout, tu dois déposer de 128 blocs de mémoire libre.

LES COMMANDES DU VM

Croix multidirectionnelle

Naviguer à travers les différentes options des menus, déplacer le curseur et cliquer le bouton.

Bouton A

Sélectionner une option ou inscrire un point dans l'Éditeur Climax.

Bouton B

Annuler une commande. Chaque jeu commencé avec les boutons A + B. Chaque jeu commencé avec les boutons A - B.

SUPER RUNABOUT



LES EDITEURS

Il dispose de deux outils. L'Éditeur Climax te permet de créer des graphismes et l'éditeur de noms te permet de renommer des personnages.

EDITEUR CLIMAX

Sélectionne l'option EDIT (Éditer) pour créer un graphique puis l'option FILE (Fichier) pour le sauvegarder. Tu as également la possibilité d'y ajouter des animations.

Esc (Éditer)

F10 (Fichier)

Modif (Modifier)

Animat (Animation)

Pour effectuer une sauvegarde à partir de l'Éditeur Climax, tu dois déposer de 93 blocs de mémoire libre.

ÉDITEUR DE NOM

A tout moment, tu as la possibilité de modifier le nom d'un personnage du jeu.

Sélectionne le nom que tu souhaites modifier puis entre le nouveau nom. Ces nouvelles données sont alors automatiquement sauvegardées.

POUR INSCRIRE UNE LETTRE...

Choisis une lettre (C), confirme ton choix (Z), (L) affiche la lettre que tu as sélectionnée. Reviens au (C) en appuyant sur le bouton bas de la croix multidirectionnelle sur (C). Appuie sur SP (Espace) pour insérer un espace et sur ED (Entrée) pour confirmer le nom inscrit.

Devenir le maître du jeu

Le maître du jeu est celui qui dirige le jeu.

Il est responsable de la gestion du jeu et de la gestion des données.

Il est responsable de la gestion des données et de la gestion des données.

Il est responsable de la gestion des données et de la gestion des données.

Il est responsable de la gestion des données et de la gestion des données.

Il est responsable de la gestion des données et de la gestion des données.

Il est responsable de la gestion des données et de la gestion des données.

Problèmes techniques

Il est responsable de la gestion des données et de la gestion des données.

Il est responsable de la gestion des données et de la gestion des données.

Il est responsable de la gestion des données et de la gestion des données.

Virgin Interactive "on the Web"

Virgin Interactive
1000 rue de la Gauchetière
Montréal, Québec H3B 2Y4
Canada

Le courrier des "players"

Il est responsable de la gestion des données et de la gestion des données.

Il est responsable de la gestion des données et de la gestion des données.

Il est responsable de la gestion des données et de la gestion des données.

Il est responsable de la gestion des données et de la gestion des données.



CREDITS

Executive Producer **RAIN HAYATO**
 Director **KIKI TAKAHASHI**
 Original Story & Screenplay **MATSUMI NAGAYA**
 Total Film Screenplay **HIDEKI MATSUMOTO**
 Cast & People Control Program **KIJI SAKI**
 System Screen Program **HIROSHI HOSHIMATSU**
 Chief Designer **TOSHIOKI SAKAI**
 Map Designer **HIROHIDE OKA**
 Map & Item-Box Designer **RYUMI KAWASABE**
 Player Cam & Character Designer **TAIYOSHII INOUE**
 System Screen Designer **YUN HIRASUGA**
 Map & Item-Box Designer **DAISUKE THAKAMORI**
 Office & Character Designer **MASAYUKI SHIBUI**
 3D Planning & Designer Group
 Group Leader **SIMPEI KAKIOH**
 Support **HIROHIDE YOSHIDA**
ETSUKI MATSUMOTO
HIROSHI ICHII
TETSUYA TAKAHASHI
TERUYOSHI OKUDA
HIROTAMA KAKIYAMA

Technical Support
YUJIRO HIRASHIMA
SHINGO YAMADA
ROU SUGIYAMA
YUICHI KASINAKI
SHIROBU SUZUKI
 Technical Support
MICROSOFT CORP.
YUICHI INOBUA
SHIGERU KUMAI
ROBERT E. FLAVELL, JR.
 3D Sound Producer
THE MUSIC LIMITED
COMPANY
SHINJI YOSHIMIZU
HIROYUKI HANAGA
MARUHI FUKUI
 Special Thanks
SEGA ENTERPRISES, LTD.
MASAHITO HIREDA
NAOHI NODI
MARI MASUDA
DAISUKE NAKAMURA
SEGA MUSIC CORPORATION
TOYOAKI OKADA
SATOSHI IMAI
EMERSON-TUSANI GROUP

Product Manager **MIYUKI SHIMAMOTO**
 Public Relations Manager **KATY HARRINGTON**
 Director of Quality Assurance **MIKI MOTABA**
 QA Manager **GREG BAUMISTER**
 Project Supervisor **JOHN KIRKLAND**
 Screen Tester **ROBERT SMITH**
 Testers **DEAN JOHNSON**
THEODORE COMBES
LISA HARKER
 Video Manager **GAN WILLIAMS**
 Multimedia Specialist **BILL STUBBT**
 Video Editor **DAVE COVENS**
 Manual Design & Layout **MICHAEL L. BLUNTEN**
 Traffic Manager **JEFF BLANCK**
 Interplay Japan Inc.
HENRY GEISER
TOSHIO SUZUKI
 Drawing Artist
BO B&B LIMITED
COMPANY
MOTOHARU NUNOSHIMA
 Video Artists
MIKI HIRATA
YUKA YAMADA
 Music Direction &
 Artist Management
ARISE O.C.R.
SANDIP
SHINJI MORI
 All Music Composed
THE SURF COASTERS
SHINGO HARA
HIROSHI OKADA
NOBUHIRO KURITA
KOUICHI MIYAKE
INTERPLAY
ENTERTAINMENT CORP.
 Music Production Development
BOB WELSH
 Creative Director **BOB WELSH**
 Producer **ALDY BUCHHEIT**
 Lead Programmer **WARREN LANG**