

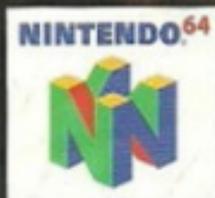


ROADSTERS



Scanné par Magnio
<http://www.emulation64.fr>

INSTRUCTION BOOKLET



COMMANDES

Conduite :

Bouton R :
passer la vitesse supérieure en cas
d'utilisation de boîte de vitesse manuelle

Pavé de contrôle :
pilotage numérique

Touche C en haut
et à droite :
déplacer la
position de la
caméra vers l'avant
de la voiture ou
l'en éloigner

Touche C en bas :
frein à main

Touche B :
freiner

Touche A :
accélérer

Bouton Z :
rétrograder en cas
d'utilisation de boîte
de vitesse manuelle

Pour passer la marche arrière, tiens la touche Z et déplace brièvement la pavé de contrôle vers l'arrière. Une fois la marche arrière passée, utilise les touches A et B pour accélérer et freiner comme d'habitude. Pour revenir en marche avant, il te suffit de relâcher le bouton Z.

MODES DE JEU

Quatre modes de jeu sont disponibles, qui proposent respectivement trois catégories de voitures différentes. Les catégories sont définies en fonction de la puissance des voitures. La catégorie C comprend des voitures de moins de 250 chevaux, la catégorie B, des voitures entre 250 et 350 chevaux, et la catégorie A, des voitures d'une puissance supérieure à 350 chevaux.

Si tu joues pour la première fois, tu ne peux sélectionner que des voitures de catégorie C. Tu pourras accéder aux autres catégories au fur et à mesure que tu progresseras dans le premier mode de jeu : le Roadster Trophy (Trophée Roadster).

Le Trophée Roadster

Le Roadster Trophy (trophée Roadster) est un championnat annuel qui réunit 3 divisions. Chaque division est associée à une catégorie de voiture, comme il a été décrit ci-dessus. Les courses de division 3 se courent avec des voitures de catégorie C, celles de division 2, avec des voitures de catégorie B et enfin celles de division 1, avec des voitures de catégorie A. Inutile de dire que, pour être le meilleur parmi les meilleurs, tu dois avoir pour ambition de gagner un championnat de division 1 !

Tu ne peux pas concourir dans une division (à l'exception de la division 3) avant d'être devenu champion de la division précédente. Par conséquent, lorsque tu participes pour la première fois au Roadster Trophy, tu dois commencer en division 3. A chaque saison, tu dois t'acquitter à l'avance d'un droit d'entrée correspondant à chaque division. Ce droit te garantit la possibilité de concourir dans toutes les courses de la saison en question et d'utiliser tous les jeux de pneus dont tu peux avoir besoin (voir plus bas). L'argent du prix est donné à la fin de chaque course, la somme dépendant de ta position finale. Tu dois gagner suffisamment d'argent pour pouvoir payer la saison suivante et, il faut l'espérer, pour équiper ta voiture. Si tu finis une saison sans avoir amassé suffisamment d'argent pour payer le prochain droit d'entrée (même après avoir vendu ta voiture !), alors ta carrière est terminée et tu dois recommencer.

Mais pour pouvoir commencer, tu dois d'abord sélectionner un pilote. Huit pilotes différents sont à ta disposition. Une fois le pilote sélectionné, tu suivras sa carrière menant à la gloire ou au désespoir. Tu peux changer le nom de ton pilote et ce nom sera associé à tous les records que tu pourras battre. A mesure que tu progresseras dans les saisons du Roadster Trophy, tu auras la possibilité de sauvegarder la position de ton pilote sur un Controller Pak, qui pourra ensuite être rechargé à partir de la page de sélection des pilotes.

Jeux multi-joueurs

Tu peux participer à un championnat avec trois de tes amis au maximum en sélectionnant le mode de jeu multi-joueur.

Courses rapides

Les courses rapides évitent toutes les parties ardues du Roadster Trophy et te permettent de courir sur un circuit sans te casser la tête. Sélectionne un pilote, une catégorie, un circuit et enfin une voiture, et te voilà en piste !

Essais de temps

Les essais de temps te permettent de faire une course contre la montre ou simplement de t'entraîner sur un circuit sans être gêné par d'autres voitures. Pendant la course, plusieurs affichages de temps t'aideront à améliorer tes temps de circuit. Les plus utiles sont probablement les "temps partiels". Chaque circuit est divisé en trois longueurs égales et chaque section est chronométrée séparément. A la fin de chaque section, la différence entre ton temps et le meilleur temps pour cette section est affichée. Si le temps s'affiche en rouge, cela signifie que tu as fais moins bien que ton meilleur temps ; s'il est vert, que tu l'as dépassé.

LE GARAGE. EQUIPER TA VOITURE

Durant le Roadster Trophy, tu auras la possibilité d'équiper ta voiture ou d'acheter d'autres voitures. Cela se passe dans le garage. Les équipements disponibles diffèrent légèrement d'une voiture à l'autre, mais sont généralement les suivants.

ACHETER UN MOTEUR PLUS PUISSANT : c'est l'option la plus chère, mais elle améliorera ta reprise et ta vitesse.

AJOUTER UN TURBO : des turbos peuvent être ajoutés à certains moteurs. Ils ont pour effet de booster ton accélération, à certains régimes de vitesse de rotation.

ACHETER UN POT D'ÉCHAPPEMENT DE COURSE : grâce à l'ajout d'un pot d'échappement de course, ton moteur libérera plus de puissance et ta reprise sera meilleure.

ACHETER UN KIT À OUTILS POUR MODIFIER LE RAPPORT DE VITESSES : une fois que tu posséderas un kit à outils pour les vitesses, tu pourras sélectionner différents modes de rapports de vitesses. Les rapports courts améliorent ta reprise, mais réduisent ta vitesse maximale, ce qui peut s'avérer utile sur des circuits en zigzag.

Les rapports longs sacrifient la reprise au profit d'une vitesse maximale plus élevée, ce qui est bon pour les circuits avec de longs tournants rapides et des lignes droites.

ACHETER UN KIT À OUTILS POUR MODIFIER LA SUSPENSION : cela te permettra de resserrer ou de relâcher ta suspension. Ainsi, la voiture aura plus ou moins tendance à déraper et réagira plus ou moins brusquement en cas de forte accélération ou de freinage brusque.

ACHETER UN JEU DE SUPER PNEUS : les super pneus adhèrent mieux que les pneus ordinaires et pourraient te donner un léger avantage supplémentaire. Contrairement aux pneus ordinaires, ils ne sont pas compris dans le droit d'entrée saisonnier et doivent être achetés séparément. Pire encore, ils ne peuvent être utilisés qu'une seule fois, après quoi il faut les jeter.

MÉTÉO, SÉLECTION DES PNEUS ET ARRÊTS AU STAND

Avant chaque course du Roadster Trophy, tu obtiendras des informations sur la météo et l'état de la chaussée. A partir de là, tu devras décider du type de pneus adapté à la course. Si tu installes les mauvais pneus, ta voiture aura une mauvaise tenue de route et tu risques de perdre beaucoup de temps à chaque tour. Il y a quatre types de pneus.

PNEUS SECS : ils donnent les meilleurs résultats quand la chaussée est sèche, mais perdent rapidement leur adhérence s'il commence à pleuvoir.

PNEUS PLUIE : si la chaussée est humide, il faut monter les pneus pluie.

PNEUS CLOUTÉS : ceux-ci ne doivent être utilisés que sur des chaussées verglacées, mais ils perdent leur adhérence dans la poudreuse.

PNEUS NEIGE : ils doivent être utilisés lorsque le sol est recouvert d'une épaisse couche de neige.

Ton choix de pneus peut être très stratégique ; si tu commences la course avec les mauvais pneus, tu devras faire un arrêt au stand pour les changer pendant la course. Cela te coûtera un temps précieux, mais ne peut pas toujours être évité. Certaines courses commenceront sur une chaussée sèche pour finir sur une chaussée humide (ou vice versa) et t'obligeront à faire un arrêt au stand à un certain point de la course. Une fois encore, le moment que tu choisiras pour le faire pourra être déterminant pour le résultat de la course.

COMMENT AMÉLIORER TA CONDUITE

Chaque voiture a une tenue de route différente, mais certaines règles de base s'appliquent en toutes circonstances.

Les fortes accélérations ou décélérations déplaceront le poids de ta voiture respectivement vers l'arrière ou vers l'avant. Cela peut avoir des conséquences indésirables. En cas de forte accélération, l'avant de ta voiture s'allège (le poids est transféré à l'arrière). Cela diminue la traction des roues avant et la direction de la voiture répond alors moins bien ; le véhicule a du mal à prendre certaines courbes. La solution évidente consiste à ralentir pour permettre aux roues avant de récupérer une partie de leur adhérence et, par suite, de mieux négocier les virages.

Cependant, si le poids de la voiture se déplace vers l'avant, les roues arrière perdent de leur adhérence et la direction devient trop brusque lorsque les roues avant attaquent la route. C'est bon si tu veux dérapager, mais mauvais si tu le fais accidentellement, car tu risques de sortir du circuit.

Si l'arrière de ta voiture commence à chasser, tu devras reprendre la situation en main en virant dans le sens du dérapage. Cela signifie que, si l'arrière de ta voiture glisse vers la gauche, tu dois virer sur la gauche pour l'arrêter. Tu dois faire attention à ne pas virer trop brusquement ou trop longtemps dans le sens du dérapage, car cela peut produire une forte contre-réaction et envoyer l'arrière de la voiture patiner dans l'autre sens, souvent de façon irrécupérable.

Enfin, lorsque tu conduis les voitures plus puissantes, fais attention au patinage des roues. Si tes roues patinent parce que tu accélères trop, elles n'adhéreront plus. Si cela se produit dans un tournant, tu verras l'arrière de ta voiture se déporter vers l'extérieur du virage. Tu dois virer dans le sens du dérapage en résultant et relâcher l'accélérateur afin de récupérer. Attention de ne pas freiner ou couper complètement les gaz : tu transfèreras alors le poids sur les roues avant, survivrais et sortiras certainement de la route.

GARANTIE LIMITEE (si applicable)

Titus garantit à l'acheteur original de ce produit Titus que le support sur lequel ce programme ("programme Titus") est enregistré ne présente aucun défaut, qu'il s'agisse du matériel ou de la technologie, pendant une période de 90 (quatre-vingt dix) jours à partir de la date originale d'achat au détail. Pendant cette période de 90 jours, Titus s'engage à réparer ou remplacer gratuitement, selon son choix, le Produit Titus contre une preuve d'achat.

Le programme Titus est commercialisé "tel quel", au risque du seul acheteur, sans garantie expresse ou implicite de quelque sorte que ce soit et Titus ne peut être tenu responsable d'aucune perte ni d'aucun dommage provoqué par l'utilisation de ce programme Titus.

Cette garantie n'est pas applicable aux dégradations ou à l'usure causées par une utilisation normale. Elle n'est pas applicable et s'avère nulle si le défaut constaté dans le programme Titus a été provoqué par un abus, une utilisation non raisonnable, une mauvaise manipulation ou un manque de soin.

Cette garantie tient lieu de toute représentation ou réclamation de quelque nature que ce soit aboutissant à un engagement ou une obligation de la part de Titus. Toute autre garantie implicite applicable à ce Produit Titus, y compris les garanties de qualité marchande et de conformité à une utilisation particulière, est limitée à la période de 90 (quatre-vingt dix) jours mentionnée ci-dessus. Dans aucune circonstance, y compris la négligence, Titus ne sera tenu pour responsable d'aucun dommage accidentel, spécifique, indirect ou conséquent provenant ou lié à ce Produit Titus. Certaines juridictions n'autorisant pas l'exclusion ou la limitation des garanties implicites, relatives aux dommages accidentels ou consécutifs, cette exclusion ou limitation peut ne pas s'appliquer à l'acheteur. Cependant, en aucun cas la responsabilité totale de Titus envers l'acheteur n'excédera pour quelque dommage que ce soit la somme de cent euros (100,00 Eur).

CETTE GARANTIE LIMITEE VOUS CONFERE DES DROITS SPECIFIQUES, VOUS POUVEZ EGALEMENT DISPOSER D'AUTRES DROITS, VARIABLES EN FONCTION DES JURIDICTIONS.