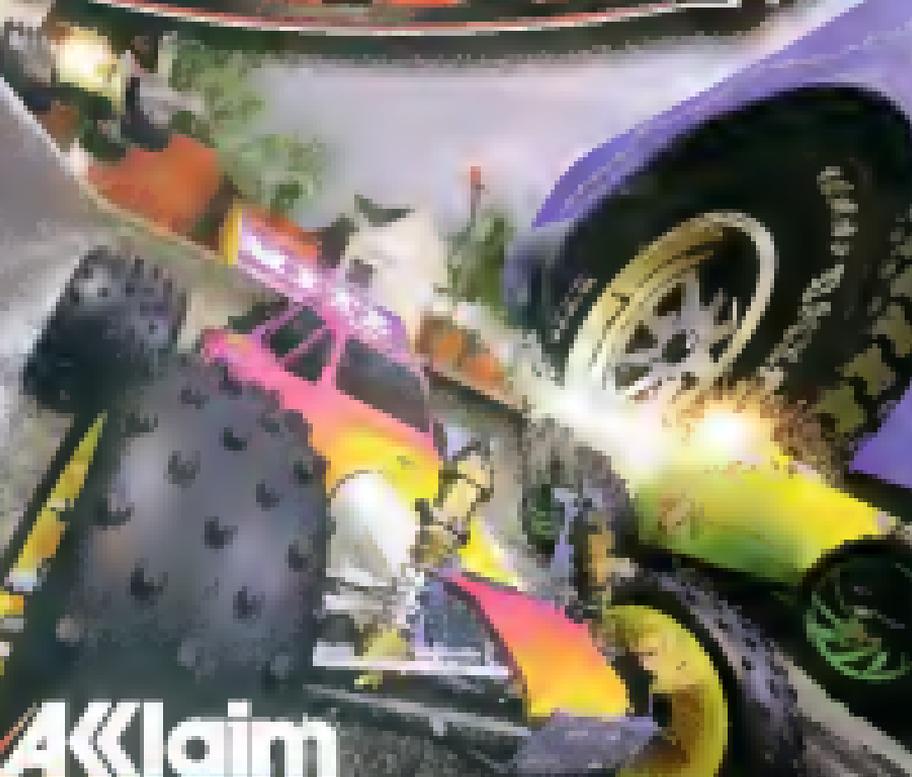


REVOLT



AKkaim

SOMMAIRE

LE CHARGEMENT	2
L'INTRODUCTION	3
LES DIFFÉRENTS MENUS	4
LES OPTIONS	5
LES COMMANDES PAR DÉFAUT	7
LES MODES DE JEU	8
SINGLE RACE (COURSE UNIQUE)	8
TIME TRIAL (CONTRE LA MONTRE)	8
CHAMPIONSHIP MODE (LE MODE CHAMPIONNAT)	8
PRACTICE (ENTRAÎNEMENT)	9
STUNT ARENA (MODE CASCADES)	9
MULTIPLAYER (MULTIJOUEUR)	9
LES PRÉPARATIFS / LES BASES	10
SÉLECTION DES VOITURES	10
SÉLECTION DES CIRCUITS	11
LES DIFFÉRENTS ENVIRONNEMENTS	12
LES BONUS	14
L'ÉDITEUR DE CIRCUITS	16
QUELQUES CONSEILS	20

TRONK & ASTRONOS

Box 0615, AZULAM *ca. av. 06 35 68 24 66* (3,25 €/line.)

LE CHARGEMENT

Ne touchez pas le rack analogique ni aux boutons analogiques si ce n'est lorsque vous effectuez le DROMCAST. Vous pouvez interrompre un téléchargement lors de la procédure d'initialisation de la console.

- 1 Insérez votre exemplaire de *Je-Vais* dans le compartiment CD comme expliqué dans le manuel d'instructions Dromcast.
- 2 Insérez une manette dans le port de commande A.

Remarque: Jusqu'à jouer* permet d'afficher sur les écrans de *Je-Vais*. Avant d'insérer votre console Dromcast, insérez la manette de tout autre périphérique dans le port de commande.

3 Allumez votre console Dromcast.

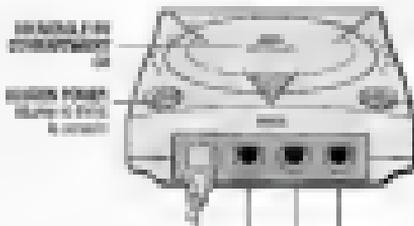
- 4 Vous pouvez sélectionner un VM pour sauvegarder votre progression dans le jeu. Si aucun VM n'est inséré ou si vous n'en disposez pas suffisamment de blocs flash pour sauvegarder la partie, un message d'erreur s'affiche, vous pouvez cependant jouer normalement.

Vous pouvez revenir à l'écran titre à tout moment de la partie en maintenant simultanément enfoncées les touches A, B, X, Y et Start. Le programme de votre Dromcast réinitialise alors le jeu, et l'écran- titre s'affiche.

*Pour jouer à plusieurs, vous devez acquérir des manettes supplémentaires vendues séparément.

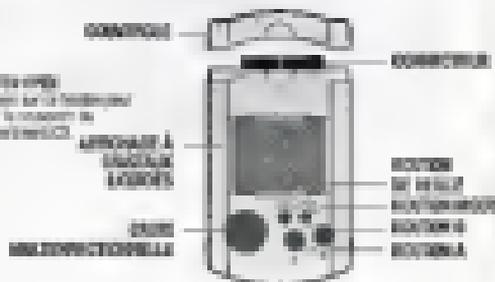
Lorsque votre console est allumée, appuyez sur la touche Stop pour ouvrir le couvercle du compartiment CD. Le menu principal Dromcast s'affiche. Sélectionnez vos réglages d'audio dans l'option *Configurer* dans le menu. La première option du menu permet d'accéder à la sélection de la langue. Appuyez sur la touche A pour modifier la langue actuelle. Vous pouvez jouer en anglais, français, italien, espagnol ou allemand.

CONSOLE



PORT DE COMMANDE
Ce port permet d'insérer des manettes et autres périphériques compatibles de jeux. Il est en fait composé de 6 ports A, B, C, D, E et F. Il est possible d'insérer plusieurs manettes compatibles dans ce port. Le port de commande est protégé contre les interférences.

VISUAL MEMORY (MANETTE VM)



L'INTRODUCTION

Depuis des années, Toy-Walt fabrique des jeux et des jouets dans le monde entier. Quelques mois seulement après le lancement sur le marché de son premier produit, Toy-Walt a occupé déjà la première place ! Même si ils employaient les meilleures équipes de marketing et les concepteurs les plus brillants, il était impossible de déterminer exactement les raisons de ce succès. En fait, les jouets de Toy-Walt possèdent la petite touche de « magie » qui leur fait sembler que le dernier produit en date est un peu trop bénéficié de cette magie, car les voitures télécommandées qui sortent de l'usine n'en font qu'à leur tête ! Ayant réussi à s'échapper des chaînes qui les retenaient prisonnières, elles se sont dispersées dans le monde réel et il semble qu'elles vous aient pris pour cible ! Retrouver les modèles les plus récents, les plus populaires et même certains prototypes, en bref, toute la gamme des voitures télécommandées de Toy-Walt ! Avec de la chance, elles engendreront le chaos partout où elles passeront. A l'endroit, à l'arrière, dehors, dedans, le chaos est ouvert !

Even que chaque modèle soit unique, toutes ces voitures télécommandées sont rapides et agiles. Au fur et à mesure de votre progression dans le jeu, vous découvrirez de nouveaux modèles et de nouveaux circuits ! Les méthodes des voitures de Toy-Walt ne sont pas toujours très loyales, elles effectuent des tours à une vitesse étonnante alors que vous devez éviter l'huile répandue sur le piste ou les balles de bowling en goulotte !

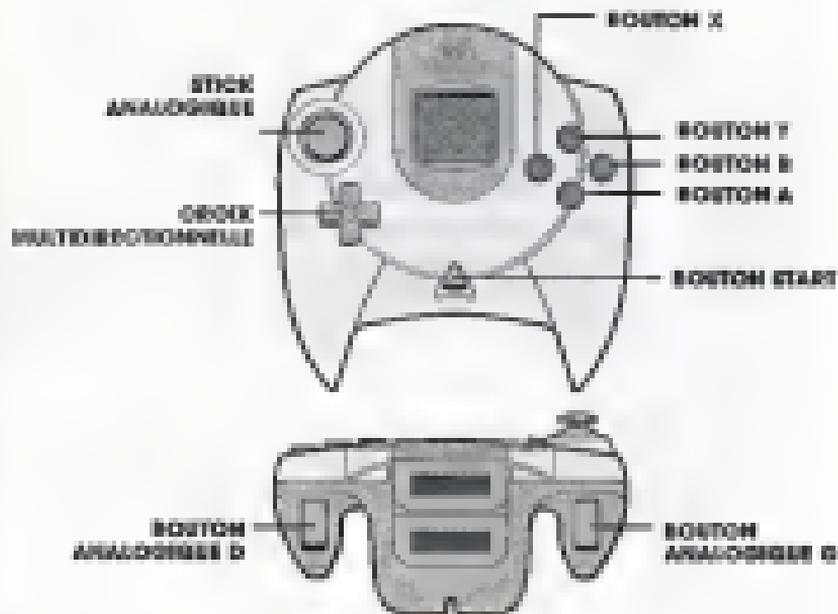
Vous coursez dans des environnements aussi divers que votre quartier, votre supermarché ou même sur le circuit que vous avez créé grâce à l'odisc de circuits. Vous serez peut-être même la chance de piloter sur les ponts d'un paquebot qui traquent avec l'océan ! Et, si vous êtes à la hauteur, vous courrez sur un circuit en mode miroir inversé ! Mais soyez délicats, il n'y a pas une seconde à perdre !

LES DIFFERENTS MENUS

BOUTON A pour confirmer

BOUTON B pour annuler

CRICK MULTIDIRECTIONNELLE pour déplacer le curseur



Lorsque l'écran-titre s'affiche, appuyez sur le **BOUTON START**

Le menu principal apparaît avec les options suivantes :

Start Game (En Plein)

Ce va charger, son tout ! Pour plus de renseignements, reportez vous à la section "mode de jeu", page 8

Best Times (Meilleure temps)

Pour connaître le nom des joueurs qui assurent !

**Progress Table
(Tableau de progression)**

Pour consulter les données complètes de jeu, y compris les points sur lesquels vous avez triomphé et ceux sur lesquels vous avez gagné le droit de jouer, les coupes remportées et les étoiles obtenues en mode cascade (Saint-Arme)

Options

Pour configurer le Volt à votre goût !

Track Editor

(Éditeur de circuits)

Pour créer en gros ou modifier un circuit potentiellement sauvegardé. Voir page 16 pour plus de détails

OPTIONS

Pour régler les options, appuyez sur le **CRUIS MULTIDIRECTIONNELLE** ou le **STICK ANALOGIQUE** vers le **HAUT** ou vers le **BAS** afin de sélectionner une catégorie d'option (puis appuyez sur le **BOUTON A** pour afficher son menu. Dans celui-ci sélectionnez une option et appuyez sur le **CRUIS MULTIDIRECTIONNELLE** ou le **STICK ANALOGIQUE** vers le **DROITE** ou vers le **GAUCHE** pour faire défiler les différentes possibilités. Pour revenir au menu précédent, appuyez sur le **BOUTON B**.

GAME SETTINGS (CONFIGURATIONS DU JEU)

Number of Cars (Nombre de voitures)

Vous pouvez choisir entre 2 et 12 voitures

Number of Laps (Nombre de tours)

Vous pouvez effectuer de 1 à 8 tours

Control Mode (Mode de commande)

Vous pouvez choisir entre Mode Arcade et Mode de Simulation

Random Cars (Voitures aléatoires)

Lorsque cette option est activée (ON), l'ordinateur sélectionne les voitures de façon aléatoire

Random Tracks (Circuits aléatoires)

Lorsque cette option est activée (ON), l'ordinateur sélectionne les circuits de façon aléatoire

Pick Ups (Ressus)

Vous pouvez jouer avec (ON) ou sans (OFF) ressus

Speed Unit (Unité de vitesse)

Vous pouvez choisir l'unité de vitesse de votre compteur affichée à l'écran: MPH (miles par heure), MPH métrique (les valeurs sont inchangées pour plus de précision, vous présentez une petite valeur KM complétée), K/H (kilomètres par heure), K/H métrique ou FPM (pieds par minute)

Mode

Choix entre le mode Arcade ou le mode Simulation.

Clear Progress Table

(Effacer tableau de progression)

Efface l'état actuel de votre progression. Si vous n'avez pas sauvegardé, il faudra recommencer au début.

AUDIO SETTINGS (CONFIGURATION AUDIO)

In-Game Music (Fond sonore)

Activer (ON) ou désactiver (OFF) cette option

Music Volume (Volume de la musique)

Régule le volume musical de 0 à 100 (par tranches de 10)

SFX Volume (Volume des effets spéciaux)

Régule le volume des effets sonores (comme pour le réglage de volume musical)

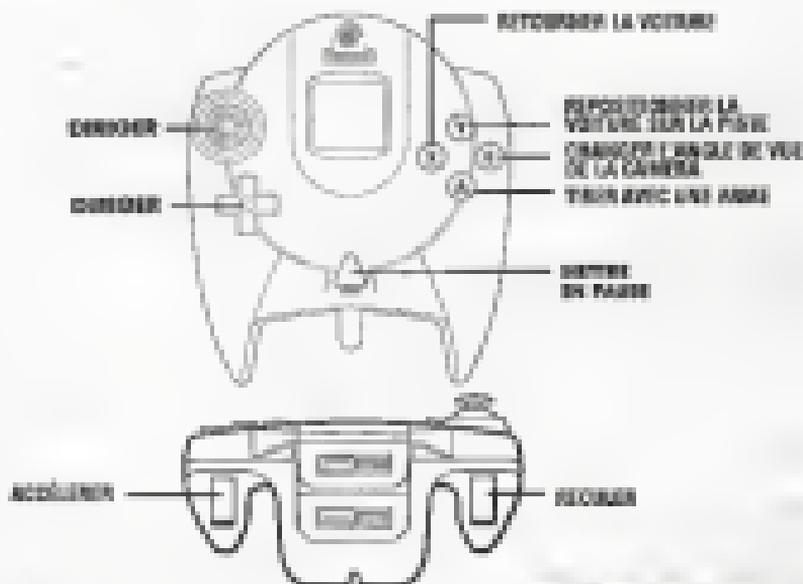
VIEW GALLERY (GALERIE)

Appuyez sur le **COCK MULTIDIRECTIONNELLE** vers le **GAUCHE** ou vers le **DROITE** pour visiter des images. Pour revenir au menu, appuyez sur le **BOUTON B**.

VIEW CREDITS (CRÉDITS)

Défilez tous les gens talentueux qui ont participé à la conception de ce jeu. Pour revenir au menu principal, appuyez sur le **BOUTON START**

COMMANDES PAR DEFAUT



A VOS MARQUES...

CHOISIR SON NOM

Baptisez votre joueur à l'aide de la grande roue de l'alphabet. Lorsque vous avez saisi toutes les lettres, appuyez sur le **BOUTON START**. Ça y est ? Parfait !

PRÊTS ?

Choisissez à présent si votre voiture. Appuyez sur le **CRICK MULTIDIRECTIONNELLE** ou le **STICK ANALOGIQUE** vers le **DROITE** ou vers le **GAUCHE** pour faire défilé les voitures



disponibles, puis appuyez sur le **BOUTON A** pour confirmer votre choix. Au fur et à mesure de votre progression dans le jeu, de nouvelles voitures seront mises à votre disposition.

PARTEZ!

Vous avez maintenant un nom et une voiture. En mode Championnat (Championship), vous devez affronter vos adversaires sur les circuits qui vous sont proposés. Dans tous les autres modes, cependant, vous pouvez sélectionner le circuit de votre choix. Il vous suffit alors d'appuyer sur le **CRICK MULTITOUCH/TOUCHÉCRIVE** ou le **STICK ANALOGIQUE** vers le **HAUT** ou vers le **GAUCHE** pour faire défiler les circuits disponibles, puis d'appuyer sur le **BOUTON A** pour confirmer votre sélection. Appuyez sur le **CRICK MULTITOUCH/TOUCHÉCRIVE** ou le **STICK ANALOGIQUE** vers le **HAUT** ou vers le **BAS** pour choisir le mode Moteur ou Inversé (si disponible) de votre circuit. Et maintenant, c'est parti!

LES MODES DE JEU **SINGLE RACE (COURSE UNIQUE)**

Légalement pour participer à une course unique sur les circuits disponibles, en pilotant la voiture de son choix. Une course unique peut comporter de 1 à 8 tours. À la fin de la course, vous avez le choix de recommencer ou de revenir au menu principal. Vous obtiendrez des voitures supplémentaires en terminant premier sur tous les circuits d'une catégorie. Consultez le paragraphe Multijoueur pour de plus amples informations sur le mode course unique en multijoueur.

TIME TRIAL (CONTRE LA MONTRE)

Êtes-vous le plus rapide ? Le mode Time Trial vous permet de courir pour battre le record de temps établi sur le circuit et de décauser les circuits inversés (nuptes au miroir inversés). Si vous obtenez le meilleur temps, vous avez le nouveau recordmen.

CHAMPIONSHIP MODE (LE MODE CHAMPIONNAT)

Le mode Championship vous offre une carrière dans le monde des courses. Vous commencez par le coupe de bronze. Si vous le remportez, vous passez à la coupe d'argent, puis celle d'or et enfin platinum. Lorsque vous gagnez une coupe, de nouvelles circuits et de nouvelles voitures apparaissent. Pour passer d'une coupe à l'autre en mode Championship, vous devez le mener dans les trois premiers. Si vous n'y parvenez pas, tentez de nouveau votre chance, mais attention, vous n'avez droit qu'à trois essais ! Lorsque vous terminez une course, vous obtenez des points de championnat en fonction de votre position. Si vous terminez à la troisième, seconde ou première place en fin de saison, vous montez sur le podium. Vous devez être à la tête de

tablées des championnats pour passer à la coupe suivante !

PRACTICE (ENTRAÎNEMENT)

Ce mode vous permet d'essayer plusieurs voitures et circuits tout en vous familiarisant avec les télécommandes sans limites de temps, sans adversaires ni même sans finis pour vous décourager. Utilisez le mode Practice pour obtenir de nouvelles voitures, pour ce faire, récupérez des étoiles sur les circuits Greece, Argent, Or et Platine.

STUNT ARENA (MODE CASCADES)

Faites une démonstration de vos qualités de pilote de voitures télécommandées, et récupérez les 20 étoiles cachées dans l'arène. Ce ne va pas être facile ! Pour récupérer certaines étoiles, vous avez besoin de voitures très rapides, mais ne vous inquiétez pas, le jeu enregistre vos progrès lorsque vous quittez le mode Stunt Arena ou que vous y atchiez. Persévérez jusqu'à ce que vous récupériez les 20 étoiles et vous découvrirez un secret que seul l'élite des coureurs peut apprécier !

MULTI-PLAYER (MULTIJOUEUR)

Regardez en peu ça... Des arènes de combat en route les plus rapides et les meilleurs triomphent aux dépens des plus faibles sur des circuits éprouvés conçus pour un maximum d'action !

SINGLE RACE (COURSE UNIQUE): Jusqu'à 4 joueurs s'affrontent lors d'une course unique.

BATTLE TAG: Jusqu'à 4 joueurs s'affrontent dans cette bataille. Le jeu est simple: chaque coureur possède un chronomètre qui décompte deux minutes. Au début de la bataille, chaque pilote doit chercher dans une arène une étoile cachée. Le premier qui la récupère devient « la proie » et le décompte de son chronomètre se met en route.

Tous les autres concurrents doivent essayer de percuter sa voiture. Dès qu'ils y parviennent, le décompte de « la proie » s'arrête alors que celui de l'adversaire qui l'a percutée se met en marche. Ce dernier devient alors « la proie ».

Le vainqueur est celui dont le chronomètre s'arrête alors qu'il est premier, mais la bataille continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une voiture en lice : celle du nul absolu !

LES BASES L'ÉCRAN

Montée de tours

Basse vitesse

Distance par rapport
au concurrent le
plus proche !

Pousée



Hé ! Pas parti !

Compteur

Voies (Bacs) Modifiez l'angle de vue de la caméra à tout moment de façon à obtenir celui qui vous convient le mieux. Appuyez sur le **BOUTON B** pour passer de l'un à l'autre des 3 angles de vue : Incar Cam (caméra embarquée), Fellow Cam (caméra qui suit la voiture) et Chase Cam (caméra de poursuite)

Intensité Regley (Régulateur) Avez-vous eu l'explosion qui s'est produite lorsque vous avez pris ce virage ? Si vous souhaitez ressentir de nouveau vos émotions passez à la fin d'une course, appuyez sur le **BOUTON START**, sélectionnez View Regley (voir ralentir) et appuyez sur le **BOUTON A**.

SÉLECTION DES VOITURES

Àu début du jeu, vous pouvez choisir parmi les voitures des bleuilles (PODIE). Les voitures de piste AMATEUR, ADVANCED (confirmé), SEMI-PRO et PRO sont disponibles au fil du jeu, au fur et à mesure que vous remportez des coupes et que vous accomplissez certaines épreuves.

CLASS (CATÉGORIE)

Il existe deux catégories de véhicules : **Électrique** (pour les batteries électrolytiques) et **Glise** (pour les moteurs à essence).

Chaque voiture possède plusieurs paramètres influant ses performances:

SPEED (vitesse) La vitesse maximale que peut atteindre le véhicule (affichée en **mi** ou **km** par heure). N'oubliez pas que cette vitesse peut augmenter temporairement grâce au **Boost Turbo**.

ACCELERATION La rapidité avec laquelle le véhicule peut atteindre sa vitesse de pointe lors d'un départ arrêté.

WEIGHT (poids) Le poids du véhicule (mesuré en kilogrammes) a généralement une influence sur son accélération et son adhérence.

TRANSMISSION Dans **Re-Volt**, les voitures peuvent avoir quatre roues à entraînement, deux roues motrices à l'avant uniquement ou à l'arrière uniquement.

LA SÉLECTION D'UNE VOITURE:

- Appuyez sur le **COXIS MULTIDIRECTIONNELLE** ou le **STICK ANALOGIQUE** vers la **GAUCHE** ou vers la **DROITE** pour passer en revue les voitures disponibles. Utilisez les caractéristiques de chaque véhicule.
- Appuyez sur le **BOUTON** pour confirmer votre choix. Appuyez sur le **BOUTON** **2** pour annuler votre choix.

SÉLECTION DU CIRCUIT

LES TYPES DE CIRCUITS

Il existe deux types de circuits : **Race Tracks** (circuit de course) et **Battle Tracks** (circuit en Battle Tag). Les circuits disponibles dépendent de vos compétences : au départ, vous ne disposez que d'un nombre limité de circuits, puis vous accédez à des circuits supplémentaires lorsque vous finissez au mieux troisième à une course ou mod 4 Championnat (championnat).

CIRCUITS SPÉCIAUX

Lorsque vous avez accompli certaines épreuves, les circuits **Normal** (normal), **Fast** (plus à l'appoint), **Reversed** (inverse), le même circuit en sens inverse) et **Reversed-normal** (sens inverse, à l'appoint et à l'inverse) sont disponibles. Pour sélectionner un circuit normal ou inverse) une fois qu'il est disponible, appuyez sur le **COXIS MULTIDIRECTIONNELLE** ou le **STICK ANALOGIQUE** vers le **HAUT** ou vers le **BAS** après avoir sélectionné le circuit de votre choix.

LES ENVIRONNEMENTS

Dans la plupart des environnements, vous pouvez sentir de la piste et pendre où bon vous semble... si vous l'avez ! Vous pouvez aussi tenter de gagner de précieuses secondes sur votre temps au total, à vos risques et périls... C'est à vous d'explorer vos manèges pour les conquérir ! La plupart des environnements possèdent différentes pistes et zones que vous devez apprendre à connaître. En mode Championship (championnat), vous pouvez sur les circuits dans l'attente où ils vous sont proposés.

VOICI QUELQUES-UNES DES ZONES DANS LESQUELLES VOUS POUVEZ COURIR !

TOY WORLD (MONDE DES JOUETS)

La nuit tombée, les enfants font des courses folles dans le monde des jouets ! Vous franchirez des synthétiseurs, des tubes et des ballons... le magasin de jouets tout entier devant votre nez ! Tout est fait pour vous distraire, amusez-vous à tout !



MUSEUM (MUSÉE)

D'accord, les musées sont parfois barbant, mais les sols en marbre sont des surfaces de course idéales, non ? C'est en fait pas ce qu'en pensent les voitures qui se sentent échappées de la voie ! Les sols polis à l'éclat couvrent toute la voie et à faire valoir la possibilité, y compris celle des gros dinosaures, des reliques égyptiennes et même de traces remplies des espaces intermédiaires ! Le danger est tout de même omniprésent pour les voitures télécommandées ; les escaliers roulants et le matériel de nettoyage ne sont que deux exemples parmi tant d'autres... ..



QUARTIER RÉSIDENTIEL

C'est une belle promenade dans le quartier résidentiel, idéale pour les courses de voitures ! Aucune pelouse n'est à l'abri des balades et tous les terrains se retrouvent couverts de traces de dérapages, couverts de nos courants qui s'arrêteront comme des points fous ! Évidemment, les fumées laissent traîner toutes sortes d'objets et d'obstacles à éviter, alors organisez vos réflexes et surtout, écoutez vos sensitives... et votre cœur !



SUPERMARKET (SUPERMARCHÉ)

La nuit tombe dans le quartier mais la course continue dans le supermarché ! Avec des kilomètres de rayons et d'innombrables contacts restés comme les bouteilles, les cartons, les portes automatiques, les chariots... c'est un endroit idéal ! Le rayon des fruits et légumes vous fournit même la vitamine R indispensable pour tous les bons plats de course ! Désormais, vous allez être sûr de faire les courses !



BOTANICAL GARDENS (JARDIN BOTANIQUE)

Ah, l'adorer dès le, des mots et... de l'huile de moteur ! C'est de d'imaginer un plus beau cadre pour le Grand Prix Fior di Lisi et il se passe des fois, des autos temporeuses et des actions pleines de retardsissements... vous allez voir les potes et les gars aller voler au passage des bolides !



GHOST TOWN (VILLE FANTÔME)

C'est ici que vous allez perdre le poussière ! Les bouillons de vos chais raillent dans le vent mais c'est votre obscure toile dgees d'un véritable rodéo qui fera s'émouvoir votre chapeau de cowboy. Le rail vers l'air émet une partie de rigolade comparée à ce saut ou vous avez besoin des 4 roues motrices pour affronter les difficultés du terrain. Prenez garde à la vitesse et aux merveilles saturellées qui peuvent vous causer de petits tracas et vous sortir de pré-lère saqueurs!



ROOFTOPS (PAR DELÀ LES TOITS)

Contrairement avec les embouteillages de la métropole, les couloirs s'affichent sur les toits des gratte-ciel de la ville. Pour vers des ascenseurs fortes, assez de toit en toit, à moins que vous n'ayez le vertige?



BONUS

Si vous avez activé les bonus (vous pouvez les activer - ON - ou les désactiver - OFF - dans l'option Game Settings (configurations de jeu)), vous aurez droit à des frissons et des défis supplémentaires. Selon le victoire compté, même s'il faut pour cela enfreindre les règles. Les bonus que vous trouvez dans les environnements de Re-Malt vous donnent l'opportunité à contempler soigneusement vos conquêtes. Jugez-en par vous-même!



LES BONUS APPARAISSENT SOUS LA FORME D'ÉCLAIRS JAUNES OU ROUGES.

Rouler sur les icônes pour récupérer des bonus. Une fois en votre possession, tous les bonus disponibles diffèrent dans le coin supérieur gauche de votre écran avant de s'arrêter de façon aléatoire sur l'arme active. Vous ne pouvez transporter qu'un seul bonus à la fois et vous devez consommer celui qui est en votre possession avant de pouvoir en ramasser un autre. Il existe 10 bonus différents dans le jeu.

Tous les bonus sont activés par le joueur (en appuyant sur le **BOUTON A**), sauf la bombe (voir page suivante) qui est activée instantanément dès son lancement.



LA BALLE D'ÉNERGIE - Une balle bleue d'électricité sort de la voiture et fait voler dans les airs toutes les voitures qui se trouvent sur son passage.



LE FEU D'ARTIFICE - Envoyer un missile (guidage semi-automatique) devient vous, il explose lorsqu'il percute un mur ou un adversaire.



LE PACK DE FEUX D'ARTIFICE - Boîte de trois fusées qui fonctionnent comme décrit ci-dessus.



L'ARC ÉLECTRIQUE - Un courant électrique bouillonne au-dessus de la voiture. Lorsqu'une autre voiture s'en approche, un flasher relie les deux voitures et l'énergie de la voiture est momentanément coupée.



LA BOMBE - Lorsque vous lancez une bombe, l'antenne de la voiture commence à brûler comme une mèche et la carrosserie de la voiture se noircit. Une fois que la mèche est brûlée, la voiture explose ! Si vous percutez une autre voiture avant que la mèche n'ait fini de brûler, vous transmettez la bombe à cette voiture.



LA FLAMME D'HUILE - De l'huile se répand par terre derrière la voiture. Tous les pneus entre et en contact avec l'huile perdent momentanément leur adhérence.



LES 3 BOMBES À EAU - Un ballon rempli d'eau est éjecté de la voiture. Lorsqu'il atteint le sol (ou un adversaire), il explose et tous les véhicules qui sont touchés, perdent de l'adhérence.



LA BALLE DE BOWLING - Une balle de bowling est lancée de l'arrière de la voiture et fait voler de la route tout ce qui se trouve sur son passage !



LE CLONE - Lorsque ce bonus est activé, un boîtier ressemblant à celui d'un boîtier normal est placé sur le spi. Si d'autres pièces essaient de rattraper le bonus clone, surprise ! ... Il explose à leur contact!



LE TURBO - Lorsqu'il est activé, la vitesse maximale d'un véhicule augmente de 100% pendant une courte période.



L'ÉTOILE SECRÈTE / LE COUPE CIRCUIT - Ces étoiles secrètes sont cachées sur toutes les pistes de mode pratique (entraînement) et dans le Start Arena (mode crocody). Lorsque vous en récupérez, vous bénéficiez de nouvelles possibilités. Dans les autres modes de course, les étoiles secrètes ont le rôle de coupe circuit, qui, une fois activé, subtilise momentanément l'énergie des autres voitures. Génial pour rattraper son retard!

L'ÉDITEUR DE CIRCUITS

Voici un outil de première classe qui vous permet de construire vos circuits personnalisés à l'aide de plus de 25 pièces. Vous pouvez ensuite les sauvegarder et les importer dans les modes Single Race (circuit unique), Time Trial (contre la montre) et Practice (entraînement). Vous devez posséder un VM pour sauvegarder vos créations.

Après avoir sélectionné l'option Track Editor (Éditeur de circuits), choisissez New Track (nouveau circuit) pour créer un circuit ou bien Load Track (charger circuit) pour charger un circuit préalablement sauvegardé afin de le modifier.

MODE NORMAL (PLACEZ LES MODULES)

STICK ANALOGIQUE

Déplacer le curseur

BOUTON A

Placer le module

CRICK MULTIDIRECTIONNELLE

HAUT / BAS

Modifier la hauteur du module

BOUTON ANALOGIQUE G / D

Effectuer une rotation de la caméra de 90° dans le sens des aiguilles d'une montre / dans le sens inverse des aiguilles d'une montre

BOUTON X

Effectuer une rotation de module sur le circuit

GAUCHE ou **DROITE** pour choisir une des deux touches : Appuyez sur le **BOUTON START** pour sélectionner l'unité souhaitée. Le menu disparaît alors et l'unité sélectionnée est placée sur la case active de la grille.

- Modifiez l'orientation de l'unité à l'aide du **BOUTON X**
- Modifiez le hauteur de l'unité en appuyant sur le **CROIX MULTIDIRECTIONNELLE / STICK ANALOGIQUE HAUT** ou **BAS**
- Modifiez l'indirection d'une unité en appuyant sur **CROIX MULTIDIRECTIONNELLE GAUCHE** ou **DROITE**
- Faites pivoter la grille en appuyant sur les **BOUTONS ANALOGIQUES GAUCHE / DROITE**.

La dernière case sélectionnée reste active, vous pouvez donc placer une autre unité identique et appuyer simplement sur le **BOUTON A**. À l'aide du **STICK ANALOGIQUE**, sélectionnez la case sur laquelle vous souhaitez placer l'unité. Pour en placer une nouvelle (ou une différente), revenez en menu Modèles et répétez la procédure décrite ci-dessus. Continuez jusqu'à ce que vous ayez créé un circuit valide. Vous avez ensuite la possibilité de le sauvegarder. Un circuit valide est un circuit complet avec des porteurs posés et une grille de départ. S'il n'est pas le cas pour votre circuit, vous en savez même!

BONUS: Lorsque cette option est sélectionnée, l'écran de l'éditeur de circuits s'affiche et vous pouvez placer un bonus sur n'importe quelle unité du circuit. Deux lignes s'affichent: une branche verticale et une branche horizontale. Un bonus sélectionné de manière aléatoire est placé à l'intersection des deux lignes dès que vous appuyez sur le **BOUTON A**. Vous pouvez déplacer le point d'intersection à l'aide de la **CROIX MULTIDIRECTIONNELLE / du STICK ANALOGIQUE**.

ADJUST (MODIFIER): Modifiez la position générale et la taille de la grille dans n'importe quelle direction.

RESIZE GRID (MODIFIER LA TAILLE DE LA GRILLE): À l'aide de la **CROIX MULTIDIRECTIONNELLE / du STICK ANALOGIQUE**, élargissez ou rétrécissez la grille dans n'importe quelle direction.

REPOSITION TRACK (REPOSITIONNER LE CIRCUIT): Maintenez le **BOUTON A** enfoncé tout en appuyant sur la **CROIX MULTIDIRECTIONNELLE / le STICK ANALOGIQUE** pour repositionner le circuit sur la grille.

Appuyez sur le **BOUTON START** pour revenir à l'écran de placement des modèles de l'éditeur de circuits.

Remarque: Appuyez sur le **BOUTON E** pour effacer l'unité de circuit située sous le curseur.

SAVE /NAMING YOUR TRACK (SAUVEGARDER / NOMMER VOTRE CIRCUIT) Lorsque vous avez sélectionné **Save**, la fenêtre de saisie de nom apparaît. Mettez une lettre en surbrillance et appuyez sur le **BOUTON A** pour le saisir. Pour effacer une lettre, appuyez sur le **BOUTON B** ou sélectionnez le retour arrière et confirmez en appuyant sur le **BOUTON A**. Lorsque le nom de votre circuit vous satisfait, appuyez sur le **BOUTON START**. Le circuit est alors sauvegardé et exporté.

NEW (NOUVEAU): Cette option vous permet d'effacer le circuit non sauvegardé et d'en créer un nouveau. Vous devez alors confirmer votre choix.

INBURLESHOOTING (DÉPAVAGE): Si votre circuit n'est pas valable, vous en serez informé. Appuyez sur le **BOUTON A** pour revenir à la dernière unité valable qui clignotera. Cela signifie que l'unité suivante n'est pas valable et doit être modifiée ou remplacée par une unité valable. Persévérez jusqu'à ce que vous ayez créé un circuit valable.

Voici quelques raisons pour lesquelles un circuit n'est pas valable – il vous manque une grille de départ, une unité est trop haute ou trop basse, il est peu dense, la bonne direction de sa permet pas une bonne jonction. Essayez d'utiliser le **BOUTON X** pour réorienter votre unité ou bien le **CRUC MULTIDIRECTIONNELLE** pour modifier la hauteur, etc. Faites une nouvelle sauvegarde. Si elle échoue de nouveau, placez une unité différente sur cette case. Un circuit exporté est maintenant disponible pour concevoir dessus.

LOAD (CHARGER) Chargez un circuit préalablement sauvegardé. Choisissez le circuit en question et appuyez sur le **BOUTON A** pour le charger. Vous pouvez maintenant modifier ce circuit. Pour ouvrir sur un circuit sauvegardé, vous devez accéder à partir du menu principal.

QUIT (QUITTER) Quittez l'éditeur de circuits et revenez au menu principal. Toutes les modifications non sauvegardées sont perdues.

QUELQUES CONSEILS

- Choisir sa trajectoire avec soin, cela vous permettra de gagner de précieuses secondes sur votre temps de course. Lors des relais, étudiez bien les trajectoires des voitures contrôlées par l'ordinateur.
- Utilisez les modes Time Trial (contre le temps) et Practice (entraînement) pour vous familiariser avec les tracés.
- Lorsque vous prenez un virage, faites soigneusement de le prendre et accélérer dans le virage.
- Pour effectuer un dérapage contrôlé, appuyez sur le bouton "hold" pour que la voiture dérape, et tournez les roues dans le direction voulue. Accélérez ensuite en cours de dérapage tout en gardant vos roues dans le même direction.

(Remarque : cette manœuvre est délicate et sa difficulté dépend essentiellement des caractéristiques de la voiture que vous avez sélectionnée).

- Prenez votre temps pour bien vous positionner avant un saut. Plus votre trajectoire est droite, plus vous avez de chances d'atteindre sans dommages. Ce qui nous amène à :
- Lorsque vous atterrissez, vos roues avant doivent suivre la direction de la piste jusqu'à ce que les quatre roues aient touché le sol. Ceci vous permet de mieux garder le contrôle de votre véhicule lors des sauts les plus importants.
- Lorsque vous devez effectuer des sauts et des dérapages contrôlés, essayez de rester et d'atteindre tout en effectuant un dérapage contrôlé ! De quoi impressionner votre adversaire !
- N'oubliez pas que si vous passez beaucoup de temps en l'air, votre voiture ralentit. Souvent, les pistes les plus longues et les plus plates sont plus rapides que les pistes plus courtes qui comportent une série de sauts.
- Les virages sur les collines peuvent s'avérer difficiles (surtout lors des descentes). Choisissez une trajectoire assez droite que possible et évitez de prendre des virages trop serrés.
- Les armes (qui peuvent être désactivées) sont très pratiques. Certaines vous sont utiles pour passer en tête de course et d'autres vous aident à garder cette position. Mais même-vous car les voitures télécommandées les plus intelligentes savent aussi s'en servir !

Tous nos remerciements à Chris Caulfield pour ses informations sur les véhicules télécommandés.