

4 WHEEL THUNDER



MANUAL

4WD MIDWAY

SOMMAIRE

ATTENTION / WARNINGS	1
POUR COMMENCER	24-29
MENU PRINCIPAL	30
MENU DES OPTIONS	31-33
LES BASES DE 4 WHEEL	34
COMMANDES PAR DÉFAUT	35
COMMENT JOUER	36-38
MODE ENTRAÎNEMENT	39
MODE ARCADE	40
MODE CHAMPIONNAT	41-43
JACKPOT!	43
JEUX À DEUX JOUEURS	44-48
ASTUCES	49
CREDITS	50-51
GARANTIE/ WARRANTY	78

POUR COMMENCER

Avant de commencer à jouer sur Wheel Thunder, les joueurs ont des informations importantes relatives à la Dreamcast.

- Assurez-vous que le Dreamcast est éteint (interrupteur sur OFF).
- Insérez la ou les manettes. Pour une partie à deux joueurs, vérifiez que la manette du joueur 1 est connectée au Port de Commande A et que celle du joueur Deux est connectée au Port de Commande B. Une manette est fournie avec le Dreamcast lors de l'achat. Les autres manettes et périphériques sont vendus séparément. Pour plus d'informations sur les options Dreamcast, rendez-vous à la page suivante.
- Introduisez le CD-ROM de Wheel Thunder dans le compartiment CD de la Dreamcast.
- Appuyez sur le bouton Power (interrupteur sur ON) pour allumer la Dreamcast.
- Suivez les instructions affichées à l'écran.

CONSOLE SEGA DREAMCAST

Support de manettes
compartiment CD

Ports de jeu
Ces Manettes
Cable CD-ROM
Power

Ports de
Commande

Bouton Power
Presser pour ouvrir
le compartiment
compartiment



POUR COMMENCER

Il suffit d'insérer une clé ou une manette à 1 ou 2 joueurs. Avant d'allumer le Dreamcast (interrupteur sur l'OS), connectez la manette ou tout autre périphérique nécessaire au jeu dans l'un des ports prévus à cet effet. Pour retourner à l'écran d'accueil, appuyez simultanément sur les boutons A, B, X, Y et le bouton Start. Cette manipulation interrompra le jeu et vous fera revenir au Dreamcast et allumera l'écran d'accueil.

MANETTE SEGA DREAMCAST

Vue Supérieure



Vue Frontale



Les commandes par défaut de la manette Sega Dreamcast sont listées en page 88

MENU PRINCIPAL

À l'écran d'accueil, appuie sur le bouton droit pour accéder au menu principal.

Le menu principal du jeu te permet de lancer une partie à 1 ou 2 joueurs (si deux supports sont connectés) ou de te diriger vers le jeu de la Dreamcast, de modifier les options de jeu et d'accéder au journal des meilleurs pilotes. Laisse les boutons de direction ou appuie sur le bouton analogique vers le haut ou le bas pour faire ton choix.



Avant de t'expliquer comment jouer à 4 Wheel Thunder, allons faire un tour du côté du reste des options.

MENU DES OPTIONS

Depuis le menu principal, sélectionnez le **OPTION** et appuyez sur le bouton A.

Vous pouvez accéder à tous les sous-menus depuis ce menu : **SOUND** (SOUND), **COMMAND** (COMMAND), **OPTION** (OPTION) et **CHARACTER/BACKGROUND** (CHARACTER).

SOUND (SOUND)

Les options de la sous-catégorie **SOUND**, la **SOUND** (SOUND), sont les options de réglage du son du jeu. **VOLUME** (VOLUME), **SOUND VOLUME** (SOUND VOLUME) et **MUSIC VOLUME** (MUSIC VOLUME) permettent de régler le volume des effets sonores, **VOLUME** (VOLUME), **MUSIC VOLUME** (MUSIC VOLUME) et **MUSIC VOLUME** (MUSIC VOLUME) régler le volume de la musique d'ambiance. Ces options sont graduées de 0 (pas de son) à 100 (plein les oreilles). Vous pouvez régler ces paramètres l'écran approprié et en appuyant sur les directions gauche ou droite de la croix multidirectionnelle ou du stick analogique.



MODE (MODE) permet de sélectionner le type de rendu sonore du jeu : **STEREO** (STEREO) ou **MONO** (MONO). Les deux sous-catégories **SOUND** (SOUND) et **MUSIC** (MUSIC) ont un réglage de **MODE** (MODE) qui peut être réglé sur les directions gauche ou droite de la croix multidirectionnelle ou du stick analogique pour passer de l'un à l'autre.

SOUND MIX (SOUND MIX) permet d'activer ou de désactiver le son du **MIX** (MIX) et de le régler sur **ON** (ON) ou **OFF** (OFF).

SELECT THE MUSIC (SELECT MUSIC) permet d'afficher les 13 titres musicaux du jeu. Appuyez sur les directions gauche ou droite de la croix multidirectionnelle ou du stick analogique pour choisir un morceau.

Lorsque vous les avez réglés les options sonores, appuyez sur le bouton A pour les valider et retourner au menu des Options.

MENU DES OPTIONS

COMMANDES (CONTROLS)

Le sous-menu des commandes permet de changer la configuration de la manette. Si, lors de votre jeu, vous souhaitez l'ensemble des commandes de jeu. Pour changer la configuration, appuyez sur une touche et appuyez sur le bouton A.

Cela aura pour effet de remplacer la configuration actuelle de l'action par un point d'interrogation (?). Puis, appuyez sur le bouton que vous souhaitez attribuer à cette action. Par exemple, si vous désirez changer l'accélération que par défaut est attribuée au bouton analogique (L) pour le faire correspondre au bouton B, appuyez sur le bouton B et appuyez sur le bouton A. Le système graphique du bouton analogique sera remplacé par un point d'interrogation (?). Appuyez ensuite sur le bouton B pour assigner à l'accélération.



Accélération

Vous pouvez également utiliser les boutons de la croix multidirectionnelle ou du stick analogique pour les assigner à l'action de votre choix (même qu'ils soient le plus souvent utilisés pour piloter votre véhicule).

Vous pouvez également sélectionner la direction d'activation. Pour chaque élément, un déplacement du stick analogique ou les boutons de la croix multidirectionnelle à droite ou à gauche. Une fois que vous avez fait les modifications des commandes de jeu, appuyez sur le bouton B.

Appuyez sur le bouton B et appuyez sur le bouton A.

Pour restaurer vos commandes par défaut, sélectionnez l'option « Restaurer les commandes par défaut » et appuyez sur le bouton A.



NOTE: Pour restaurer la liste d'actions à l'état par défaut, appuyez sur le bouton B et appuyez sur le bouton A. Cela remplacera l'ensemble des configurations actuelles de la manette et affichera la liste d'actions par défaut.



MENU DES OPTIONS

CHARGER/SAUVEGARDER (LOAD/ SAVE)

Il est possible de jouer sur les ports de connectivité A, B, C et D) permettant de connecter jusqu'à quatre manettes. Chaque manette comporte deux ports d'extension. Ces ports d'extension permettent de connecter différents périphériques comme un VM (voir chapitre à droite) ou un vibrateur Flash. Pour jouer à 4 joueurs simultanés, tu auras besoin d'un mois à 4 fibres optiques. Il est alors de sauvegarder les données du jeu et de 30 Mbits mémoire pour sauvegarder les copies.

Le VM est un type de carte mémoire, vendu séparément, qui permet de sauvegarder les données relatives au jeu. Ces fichiers peuvent être ajoutés et chargés depuis ce menu. Sélectionne CHARGER/SAUVEGARDER et appuie sur le bouton A.

En utilisant le port multidirectionnel ou le slot Analogique, sélectionne le port de connectivité et le port d'extension correspondant au VM que tu veux utiliser. Une fois ce dernier choisi, appuie sur le bouton A pour sauvegarder ou charger les données du jeu. Après une confirmation (l'indiquant si les informations ont été chargées/sauvegardées correctement), tu retourneras au menu des options.

Pour retourner au menu principal depuis le menu des options, appuie sur le bouton B. ATTENTION! Ne pas débrancher le Gameport (interrupteur sur OFF), relâche le VM ou débrancher la manette lorsqu'une sauvegarde est en cours.



LES BASES DE 4 WHEEL

À l'heure d'aujourd'hui, une course électronique qui va t'en mettre plus les yeux et les oreilles. Tu auras à te confronter à 11 adversaires tous plus colorés les uns que les autres. Pour commencer que tu es le meilleur, tu auras à te disposition quatre types de véhicules différents (Monster Truck, Buggy, Juggo et Co.) et pas moins de 24 circuits à te proposer pour les différents pays. Et le tout animé en format 3D réaliste à la limite comme les fameux Boxer qui donneront à ton moteur un sacré coup de fouet.

CHOIX DU VEHICULE ET DU CIRCUIT

Pour sélectionner les circuits et les véhicules (sans oublier le fait nécessaire entre les directions gauche et droite de la zone multimedias) utilise les sticks analogiques ou les sticks analogiques. Garde à l'esprit que tu ne pourras être que chose que parmi les véhicules et les circuits que tu auras sélectionnés par les boutons. Pendant la sélection



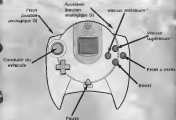
d'un circuit ou d'un véhicule, tu peux l'examiner sous tous les angles en sélectionnant **VIEW** (VUE) dans le menu se trouvant à la droite de l'écran puis en appuyant sur le bouton A. En appuyant le stick analogique, tu peux changer la sélection sous tous les angles possibles ainsi qu'accélérer ou ralentir ta rotation. En appuyant sur le bouton analogique D tu peux même zoomer dessus pour avoir une vue plus détaillée. Pour revenir à l'écran précédent, appuie sur le bouton B.

Lors de la sélection de ta voiture, tu peux choisir entre une transmission automatique (qui est chargée de changer de vitesse) ou une transmission manuelle (à toi de passer les vitesses). Sélectionne le type de transmission que tu préfères en choisissant Automatique ou Manuelle puis appuie sur le bouton A. Tu peux également sélectionner véhicule en choisissant **RESTRICTED VEHICLE** (REST CAR) et en appuyant sur le bouton A. Tu auras alors accès à un circuit d'entraînement où tous les véhicules que tu auras à affronter dans les courses seront répartis. Partit pour en faire la part !



COMMANDES PAR DÉFAUT

Avant de l'apprendre à jouer, nous allons te montrer les commandes par défaut de ton contrôleur. Voici les commandes par défaut pour la console de PlayStation.



* Cette fonction est uniquement disponible lorsque tu utilises une transmission sans fil.

Voilà, voilà pour les commandes. Maintenant que tu es prêt à faire, nous allons te proposer quelques jeux à 4 joueurs (PlayStation Move, si tu veux changer les commandes, reporte-toi à la page 32).

COMMENT JOUER

Voici en résumé 10 infos de tout ce qui risque de se passer à l'écran pendant votre partie.



- 1 | Statistiques temporelles
- 2 | Temps écoulé sur le circuit
- 3 | Statistiques de la course
- 4 | Météo...
- 5 | Jeu de Boost
- 6 | Carte du circuit

COMMENT JOUER

Tu dois ramasser les symboles de boost pour t'aider à gagner chaque course. Quand ton œil sur le jaugé de boost afin de te jeter le retourer à son lorsque tu es dans le plus besoin. Le jaugé peut augmenter jusqu'à 20 secondes de cette manière surdimensionnée. Il existe deux types de symboles tels que boost.



Bleu

+4 SECONDES

Ce symbole ajoute 4 secondes à ta jaugé de boost.



Rouge

+9 SECONDES

Ce symbole ajoute 9 secondes à ta jaugé de boost.

Pendant la course, de nombreux symboles de boost seront disséminés sur la piste. Et tu ne manques un, ne parcoure pas, les circuits en sont pleins. La plupart d'entre eux proposent des raccourcis ou des passages secrets qui te permettront de prendre de l'avance sur tes concurrents ou de ramasser des objets cachés. Mais dans les yeux bien ouverts ? Si aucun objet ne bloque le passage. Il y a de fortes chances que tu passes y passer en voiture. Fais preuve d'un maximum d'attention en ne perdant ce qui peut se cacher derrière un tronc ou au détour d'un chemin mal indiqué.

COMMENT JOUER

Pendant que tu joues, tu peux avoir besoin de modifier le jeu en jouant. C'est cela, appuyer sur le bouton Start pour accéder au menu Pause. Les options suivantes sont très pratiques :

CHOIX DE LA CAMERA : Permet de sélectionner les différents angles de caméra pour améliorer la course. Tu peux facilement choisir le vue idéal pour un niveau de difficulté.

VOLUME DE LA MUSIQUE : Ajuste le volume de la musique d'ambiance.

VOLUME DU SON : Ajuste le volume des effets sonores.

ARRÊTER : Sélectionne cette option si appas-t'as A pour reprendre la course.

RECOMMENCER LA COURSE : Pour reprendre la course depuis le début il faut attendre trop à la fin. Note : cette option n'est pas disponible dans le mode Championnat.

ABANDONNER : Abandonne la course et retourne au menu précédent.

Chaque option peut être sélectionnée à l'aide des directions haut et bas de la croix multirédirectionnelle ou de leur analogique et modifiée grâce aux directions droite et gauche. Si tu restes dans le menu pendant trop longtemps, l'écran va s'assombrir. Ne panique pas, c'est parfaitement normal : cela permet de protéger la batterie. En appuyant sur une direction de la croix multirédirectionnelle ou du stick analogique, il recommence à fonctionner normalement.



MODE ENTRAINEMENT

Depuis le menu principal, sélectionner **ENTRAINEMENT** et appuyer sur le bouton **A**.

Le mode d'entraînement te permet de choisir un groupe de circuits et de véhicules (un véhicule de course qui va se décaler) afin de parfaire tes compétences et de jouer. Tu es alors invité à choisir le nombre de tours à faire le mode avant de commencer la course. Appuyer sur **Changement**. Le mode d'entraînement te permet également d'activer quelques options liées au mode de jeu.



NOMBRE DE TOURS Permet de choisir le nombre de tours à effectuer sur le circuit jusqu'à 10 au maximum. Pour faire fonctionner cette option, tu dois sélectionner l'option **ENTRÉ** afin de fortifier sur un circuit donné.

CHECKPOINTS Les checkpoints peuvent être activés ou désactivés en fonction de tes préférences. Lorsqu'ils sont actifs, tu dois atteindre chaque checkpoint avant que le chrono n'arrive à zéro ou tu perds le temps. Chaque checkpoint franchi rajoute du temps

au chrono. Si les checkpoints sont désactivés tu n'es pas à la hauteur du temps restant pour finir le circuit.

ENTRÉ Lorsque cette option est activée, tu auras à affronter d'autres véhicules contrôlés par le contrôleur en effectuant le même nombre de tours que dans les modes **Accès** et **Changement**.

Chaque option peut être modifiée en la sélectionnant et en appuyant sur les directions droite ou gauche de la croix multidirectionnelle ou du stick analogique. Lorsque tu n'as rien à faire, appuyer sur le bouton **A**.

MODE ARCADE

Le **MODE ARCADE** est le mode idéal pour un petit party rapide. Il propose deux groupes de circuits. Au stade 1 vous avez tous les circuits d'entraînement et Au stade 2 tous les circuits d'adversité. Depuis le menu principal, sélectionnez **ARCADIE** (BROU) ou **ARCADIE** (CAUTREBOU) et appuyez sur le bouton A.

Après le réglage de votre personnage, toutes les voitures ont une seule direction. Le premier choix à faire, c'est de choisir un véhicule. Il ne s'agit pas d'un choix purement cosmétique : le comportement de chaque voiture sera en effet différent, même si les designs peuvent parfois se ressembler. Choisissez A toi de choisir l'engin le plus approprié à la course que te proposes à coars.



Pendant la course, ton objectif est de faire passer les autres devant toi. Les circuits des deux véhicules adverses sont divisés en deux sens. Pour passer à la deuxième ligne, tu dois dépasser toutes les voitures de la première manche. Pour atteindre la troisième ligne, toutes les courses de la manche doivent également avoir été complètes. Voilà ? A toi de le prouver !

Une fois la course terminée, tu peux régler ton temps ou regarder les meilleurs temps et sauvegarder la progression dans le VM. Si tu es gagné en un temps record, tu pourrais donc entrer tes infos. Pour faire défiler les menus, utilise les directions de la croix directionnelle ou du stick sans appuyer. Une fois fini, appuie sur le bouton A pour accéder à l'écran de sauvegarde. Sélectionne le VM ou tu préfères stocker tes infos et appuie sur le bouton A. Sélectionne **CAUTREBOU** et appuie sur le bouton A à nouveau. Lorsque la sauvegarde est faite, appuie sur le bouton B pour retourner au mode Arcade.



MODE CHAMPIONNAT

Le mode **CHAMPIONNAT** te permet d'entrer tes noms, de choisir une voiture et de participer au championnat. En fonction de ton classement à la fin de la course (premier, second, troisième ou quatrième), tu gagnes une certaine somme d'argent. Cet argent servira à améliorer les performances de tes véhicules. Simplement le mode **CHAMPIONNAT** dispose de deux principaux et appelés sur le bouton A.



La première chose à faire est d'entrer ton nom. En utilisant les commandes de la croix multifonctionnelle ou du stick analogique, déplace le curseur sur les lettres ou les chiffres de ton choix puis appuie sur le bouton A. Ton nom ne peut pas dépasser les trois caractères.

Ensuite, tu vas pouvoir voir le choix sur lequel tu vas courir ainsi que le classement actuel. Indiquent sur des petites vignettes dans la course leurs noms et les voitures qu'ils utilisent. Une fois que tu es bien intégré ces informations, appuie sur le bouton A pour accéder à l'écran de sélection de véhicule.

À ce début de la carrière, tu ne pourras choisir ton engin que parmi les 8 voitures de base. Garde à l'esprit que chaque véhicule possède des caractéristiques différentes et que si tu veux arriver en tête de la course il te faudra choisir un véhicule approprié au terrain. Un petit début par le mode ambuscade pourra passer utile pour tester le meilleur choix. Chaque course terminée te rapporte de l'argent pour améliorer ton véhicule et surtout en mode championnat tu ne pourras plus en changer, tu es incité à faire des efforts si tu veux rester au top. Si tu veux simplement changer de véhicule, il suffit de lequer dans une nouvelle partie. Si tu quittes le championnat sans avoir gagné ta progression, toutes les informations sur la partie en cours seront perdus. Donc, pense à sauvegarder avant de passer à autre chose!



MODE CHAMPIONNAT

Comme la série de championnat, ton objectif à part être à la première place est de gagner autant d'argent que possible. Pour ce faire, il te faut être les courses dans lesquelles tu es engagé. En montant les barrières de la position sur la ligne d'arrivée. Mais tu peux aussi gagner des sous en collectant les médailles complémentaires sur la piste. Ces médailles te permettent d'acheter quelques objets qui améliorent ton véhicule. Tu pourras être collectés à plusieurs reprises.

Après chaque course, on t'ouvre des comptes. On t'indiquera combien de points tu as marqués, ton classement final et la somme d'argent que ton équipe va recevoir. L'argent que tu gagnes est utilisé pour améliorer ou customiser ton véhicule. Après chaque course et une fois que tu auras vu le graphique circulaire sur lequel tu vois aussi la répartition du gain. Tu te gaches de l'argent (différent la somme totale dans le display et la somme restante à la contribution de ton équipe).

En début de partie, tu ne pourras faire rien d'autre que jouer à vitesse. Il y a cette 4 roues différentes, choisit après à l'écran de personnalisations. Choisir un véhicule correspond en fait à un véhicule un maximum. Une fois que tu auras obtenu tout l'argent pour l'amélioration, tu pourras le faire modifier instantanément en sélectionnant l'option CUSTOMIZE sur la droite de l'écran et en appuyant sur le bouton A.



JACKPOT!

De temps en temps, après avoir joué un nombre déterminé de fois, tu pourras jouer avec une machine à sous pour gagner encore plus d'argent. Si tu réussis à aligner trois symboles identiques, tu gagneras le jackpot 1 000 000. Plus gros malin, non ? C'est peut-être l'occasion de te faire un budget (car tu auras besoin d'un nouveau véhicule) !

Comme te rendras à sous apparemment, tu pourras aussi être le futur gagnant d'un jeu de hasard tranquille pour te remettre ton véhicule (Bonne chance) ! Essayer de gagner le jackpot peut devenir vraiment très gênant si tu n'as pas de sous à la banque. Si tu réussis 10 fois d'affilée (il y a donc la chance d'obtenir de nombreuses fois tu pourras faire) et que tu ne gagnes rien, tu pourrais être un bon candidat pour être essayé.



JEUX A DEUX JOUEURS

Si tu veux jouer contre un ami, il faut sélectionner le mode 2 JOUEURS au menu principal puis appuyer sur le bouton A. Les situations dans les courses peuvent être effectuées par l'un ou l'autre des deux adversaires.

Chaque mode de jeu est utilisable en duo. Cela signifie que deux joueurs peuvent participer à un championnat, à une course et ainsi de suite. Associe au mieux l'attribution des véhicules. La seule différence dans le mode course mode deux le fait que l'écran est séparé en deux parties indépendantes. Le joueur 1 est en haut de l'écran et le joueur 2 en bas. Toutes les indications à l'écran restent les mêmes.



Le choix le plus rapide à propos des parties à 2 joueurs, sont les modes spéciaux. Il en existe quatre qui sont parfaits pour des parties à un contre un : Les pages suivantes t'en disent plus à leur propos.



JEUX A DEUX JOUEURS

BOMBE!

COMTE est le premier des quatre modes spécialement créés pour 2 joueurs. Sélectionne COMTE dans le menu des modes spéciaux et appuie sur le bouton A.

COMTE est le plus réactif qui soit (parce que... Ça va... les moteurs s'arrêtent en gros lorsque le match commence. Tu es joueur 1 et une bombe accrochée à ton véhicule. La bombe est équipée d'une minuterie et lorsque celle-ci arrive à zéro, la bombe explose. Hum... Et ton véhicule avec, évidemment.

Pendant de commencer une partie, tu peux choisir les options suivantes :

COMTE A BÉQUETS Permet de régler la minuterie de la bombe de 10 à 60 secondes par tranches de 5 secondes.

VICTOIRES Détermine le nombre de victoires nécessaires pour gagner, de 1 à 5. Par exemple, si tu sélectionnes sur 4, le premier à atteindre 4 victoires remporte le match.

Une fois que tu as défini les options de ton match, il te faut choisir par quel circuit vous allez vous affronter. Tu pourras faire ton choix parmi les 6 circuits à la disposition. Pour finir, il ne reste plus qu'à choisir les véhicules utilisés. Si tu es déboussolé des nombreuses options dans les autres modes, tu peux t'en servir ici. C'est le joueur 1 qui choisit en premier puis le joueur 2.



JEUX A DEUX JOUEURS

BOMBE COURSE

BOMBE COURSE est le second de nos quatre modes spéciaux pour 2 joueurs. Similairement à **BOMBE COURSE**, il est le premier des modes spéciaux et apparaît sur le bouton A.

Bombe Course est une course à deux avec une complication supplémentaire : le joueur qui se trouve derrière à une bombe accrochée à sa voiture. La bombe à une durée et si le joueur de la tête ne s'empare pas son adversaire durant le temps imparti, la bombe explose. L'objectif est donc de doubler le joueur en tête pour lui passer la bombe.

Tout comme le mode **BOMBE**, le mode **BOMBE COURSE** à ses propres options que les jeux modifiés.

MOYENS DE TOURS Sélectionne le nombre de tours de la course. Le jeu s'arrête de la durée de 1 à 10 tours.

CHRONOMETRE Active ou désactive les chronomètres.

COMPTÉ À RETOUR Permet de régler le nombre de la bombe de 10 à 60 secondes.

VICTOIRES Indique le nombre de victoires obtenues pour remporter le match de 1 à 5.

Bombe Course propose à certains sur lesquels certains. Comme dans le mode **BOMBE**, chaque joueur peut sélectionner un véhicule parmi ceux qui sont disponibles.

JEUX A DEUX JOUEURS

BALLONS

BALLONS est le troisième mode spécial pour 2 joueurs. Sélectionnez **BALLONS** dans le menu des modes spéciaux et appuyez sur [ENTER] plusieurs fois.

L'objectif du mode **Ballons** est de éjecter les ballons blancs qui se trouvent sur la piste. Chaque ballon collecté compte 2 secondes au chrono. Le premier à avoir éjecté son dernier ballon perd le partie. Si aucun des adversaires n'a éjecté de ballons et que leur temps respectifs est épuisé simultanément, le gagnant est celui qui reste vite le plus longtemps sur la piste. Le mode **Ballons** a trois options paramétrables.

NUMBER OF TOOLS sélectionne le nombre de outils de la course. Tu peux choisir de le faire durer de 1 à 10 tours.

TIME ON STAYING sélectionne le temps initial de chaque joueur au début de la partie. Tu peux le régler de 0 à 30 secondes par touches de 5 secondes.

VICTORIES indique le nombre de victoires nécessaires pour remporter le match de 1 à 5.



JEUX A DEUX JOUEURS

MODE TAG

Le mode TAG est le quatrième des modes de jeux opposés. Toutefois, MODE TAG sera en même temps considéré également en opposition avec le joueur 2.

Tout comme BOMBE, le mode Tag est une partie de « chas » entre les deux joueurs. L'objectif est ici de ne PAS se faire toucher. Au début de la partie, un trophée sera déposé quelque part sur la piste. Le joueur qui ramène le trophée doit ensuite le garder pendant toute la durée de la course. La pouce indiquera combien de temps dure chaque round dans le menu des options du mode Tag. Le joueur ayant gardé le trophée le plus longtemps va total-gagner la partie. Il y a deux options modifiables pour le mode Tag.

LIMITE DE TEMPS Définit la durée totale pour chaque round, de 20 à 100 secondes.

VICTOIRE Analyse le nombre de victoires nécessaires pour remporter la partie, de 1 à 5.



ASTUCES

Tu peux avoir besoin de quelques astuces avant de commencer la course. En voici quelques-unes pour jouer l'air de l'expert.

- Essaie d'immobiliser le réservoir du boosteur. Ferme ton jeu et quand tu pourras en avoir besoin.
- Explore les circuits. Il existe de nombreux chemins différents à découvrir et certains pourraient bien être des raccourcis vers la ligne d'arrivée.
- Regarde les obstacles de boost. Il y a plusieurs endroits sur la piste où tu pourras en trouver et ils te seront bien utiles pour pousser la ligne d'arrivée avant les concurrents.
- Au début de la course, essaie d'appuyer sur le bouton d'accélération et de jouer dans des angles différents. Il te trouvera la bonne combinaison, tu auras droit à un départ correct.
- Entraîne-toi avec chaque véhicule. Chacun a un comportement différent, mais ils ont tous leurs avantages et leurs désavantages.
- Tu n'as rien de plus à leur offrir ? Essaie de trouver des codes dans les magazines ou sur Internet. Ce sont d'excellentes sources d'information pour réussir à débloquer toutes les courses.

CREDITS

MIDWAY HOME ENTERTAINMENT

PRODUCTEUR	Dave Brooks
PRODUCTEUR ADJOINT	Will Shen
ASSISTANT DE PRODUCTION	Brian Gouven
DIRECTEUR TECHNIQUE	Tom Collis
BOSS 3D EN PAGE	Michael-Claudio Sanchez San Diego
PRODUCT MANAGER	Darryl DeFrank
MANAGER DES TESTS	Hans Lo
SUPERVISEUR DES TESTS	Jeff Greenhut
RESPONSABLE D'ANALYSE PRODUIT	Don Wagner
ANALYSES STANDARDS TECHNIQUES	Jason Dickson & Shon Fleming
ANALYTES PRODUIT	Brian Goldberg, Eric Rose, Jim Durren, Josh Stacy, Bob Parrish, Steve Scott, Virgilio Albad, Steve Capps, Josh Hutchins, John Tegura, Jason Jorgensen, Steve Carlson & Federico Digo Jr
COORDINATION INTERNATIONALE	Kimberly Tibby & Yvonne White
COMMERCE MINTS	Deborah Fulton, Kathy Lange, Kathy Schotbock, Anne Liland, Zed Higgins, Ed Duran, Matt Vella & Localsoft

