Premières Etapes du Jeu

N.B. Si pendant 60 secondes aucune pression n'est exercée sur les touches du menu, le mode Tutorial est automatiquement lancé.

Appuyer sur la touche **<Entrée>** dans le menu principal pour accéder aux sélections de jeux :

Au démarrage du jeu, le joueur sélectionné par défaut s'appelle "player".
Si vous désirez vous pourrez personnaliser votre personnage dans le menu "Sélectionner joueur".

La commandemenu "Sélectionner joueur" ouvre la fenêtre de sélection des joueurs. Un cadre dans la fenêtre met en surbrillance le joueur courant. Vous avez accès aux commandes suivantes :

- Sélectionnez le joueur avec les flèches **<vers le haut>** et **<vers le bas>**, ensuite, cliquez sur **<Entrée>**. La fenêtre des paramètres couleur et type d'engin s'ouvrira.
- Sélectionnez **<Ajouter nouveau joueur>** , cliquez sur **<Entrée>** et saisisez le nom du nouveau joueur. Cliquez sur **<Entrée>** pour créer un nouveau joueur. La fenêtre des paramètres couleur et type d'engin s'ouvrira.
- Cliquez sur la touche **<Echap>** pour annuler le choix / modifications de joueur.
- Appuyez sur **<Suppr>** pour supprimer un joueur de la liste. Vous ne pouvez pas supprimer le joueur actif courant.

La fenêtre des paramètres couleur et type d'engin comprend les éléments suivants :

- Couleurs personnage (4 positions)
- Couleurs moto (8 positions)
- Type moteur (4 positions)
- Modifications visage pour l'ouverture d'une boîte de dialogue.

Pour toutes modifications utilisez les flèches directionnelles puis validez par **<Entrée>**.
Pour sortir de cette rubrique, appuyez sur **<Echap>**.

La fenêtre de modifications du visage comprend les commandes suivantes :

- Liste des textures avec les visages des personnes. Il existe des textures prédéterminées dans une base de données, des textures supplémentaires en formats *bmp* ou *tga* (photo portrait du visage) peuvent être ajoutées au sous-répertoire **\FACES**. Pour accélérer le traitement, il est recommandé (sans que ceci soit obligatoire) que la taille de l'image soit de 64*64 pixels.
- Fenêtre casque avec la texture imposée du visage
- Glisseurs pour un positionnement plus précis de la texture sur la tête du personnage.

Lorsque vous avez terminé de modifier les visages, appuyez sur **<Echap>**.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

La commande menu "Course d'arcade" ouvre la boîte de dialogue de démarrage de la course d'arcade. Une liste de 11 niveaux, une ligne **Carte du disque** et une barre pour choisir le mode de la course apparaîtront. Vous pouvez choisir les modes suivants :

Mode	**Tâche**
Entraînement	3 tours avec deux joueurs IA faibles
Facile	5 tours avec quatre joueurs IA moyens
Difficile	7 tours avec sept joueurs IA forts
Sur mesure	Nombre de tours, IA et profils déterminés par l'utilisateur

Pour sélectionner le mode, utiliser les touches flèche **<Gauche>** et **<Droite>**, ensuite aller sur la liste des niveaux et sélectionner le niveau désiré avec les flèches "vers le bas" et "vers le haut".

Vous pouvez basculer entre les éléments "Mode" et "Carte" en utilisant les touches **<Tab>** ou **<Majuscules>** + **<Tab>**

Lorsque vous sélectionnez un nouveau circuit, une fenêtre de prévisualisation du circuit vu de haut s'ouvre à droite de l'écran.

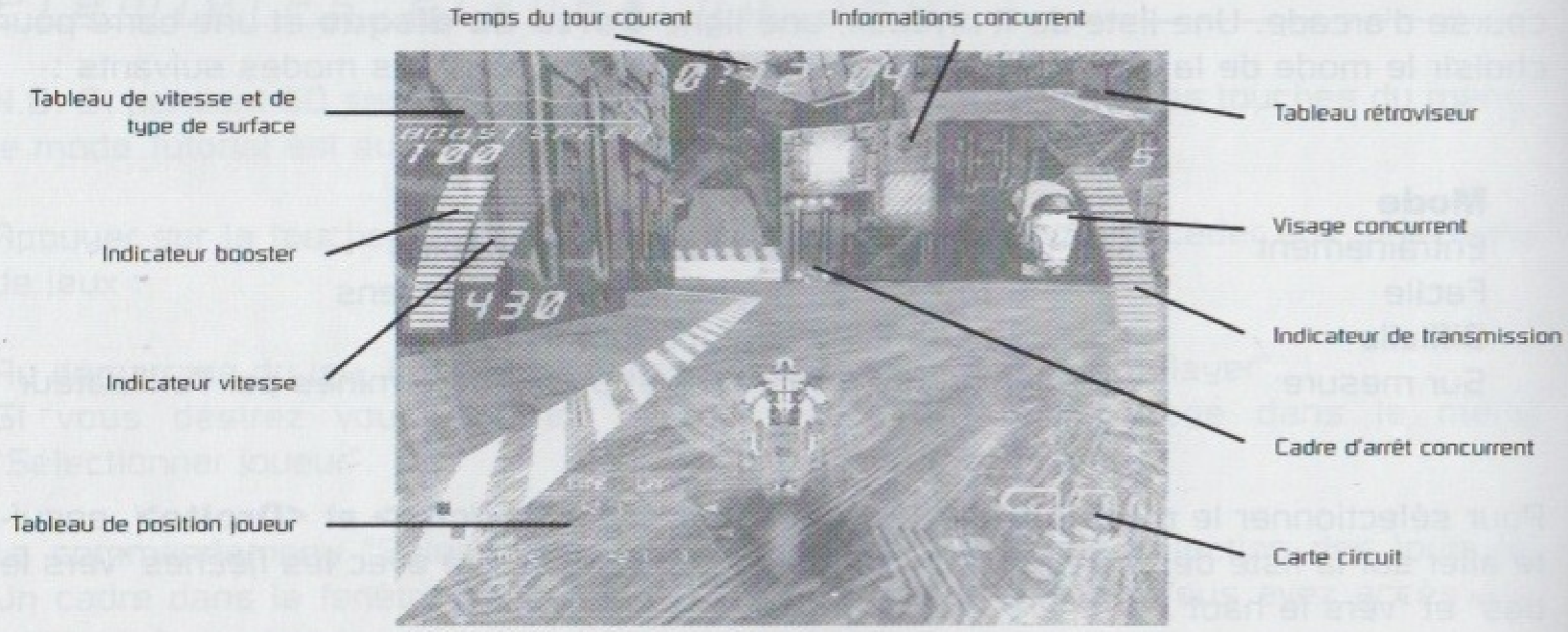
L'accès à certains circuits est verrouillé (ceux-ci sont en gris). L'accès aux circuits est déterminé par le passage en championnat. Lorsque vous démarrez le jeu (ou créez un nouveau joueur) seul l'accès aux circuits Spaceport 1, War 1 et Inca 1 est disponible.

Après avoir sélectionné un circuit, cliquer sur **<Entrée>**. Le message de chargement du circuit apparaît et le circuit est chargé dans la mémoire. Appuyer sur **<Echap>** ou **<Espace>** pour interrompre le démarrage du survol de l'image. La course démarre après l'affichage du message GO.

Si le mode sur mesure est sélectionné, une boîte de dialogue complémentaire s'ouvre. Elle permet de sélectionner le nombre de joueurs, les profils des joueurs et de sélectionner le nombre de tours. Une description plus détaillée de ce mode figure p8.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Course d'arcade et principes des commandes joueur



Touches des contrôles / commandes personnages :

Touche	**Tâche**
Touches de commande personnage :	
Flèche haut	Accélération
Flèche bas	Freinage
Flèche gauche	Virer à gauche
Flèche droite	Virer à droite
Espace	Saut; cliquer et maintenir la touche enfoncée pour prolonger les sauts
Majuscule	Utilisation booster
Touches de commande jeu :	
Echap	Accès menu Options
Pause	Pause
F1	Basculement mode caméra (vue 1ère personne, vue 3ème personne)
F2	Afficher / effacer l'affichage du tableau vitesse
F3	Afficher / effacer l'affichage du rétroviseur
F4	Afficher / effacer l'affichage des visages concurrents
F5	Afficher / effacer l'affichage de la carte niveau
F6	Basculement habitacle (aucun, moyen, complet)
F7	Génération des vues d'écrans

La vitesse du personnage est commandée par les flèches **<Haut>** et **<Bas>**. **<Majuscule>**. Appuyer sur la touche **<Majuscule>** pour augmenter la vitesse au détriment du volume de puissance booster. Chaque joueur possède un volume de puissance booster donné (visualisé à gauche de l'écran), qui est conservé lorsque la touche **<Majuscule>** est relâchée et dépensé lorsque celle-ci est appuyée.

LES SURFACES

La vitesse du joueur dépend également du type de surface. Il y en a trois:

- Conducteur (surface circuit normale)
- Superconducteur (surface circuit or)
- Terrain dur

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Le type de surface et la vitesse courante sont affichés en bas à gauche de l'écran. La barre inférieure du tableau indique le type de surface : (conducteur – ligne verte, superconducteur - ligne jaune, terrain dur – ligne bleue).

La surface conducteur est la plus courante sur un circuit. Elle permet de conduire rapidement et de conserver le volume de puissance booster lorsque la touche **<Majuscule>** est relâchée.

La surface superconducteur (également visualisée par des étoiles jaunes entre la moto et la surface) augmente la vitesse, accumule de la puissance booster plus rapidement et permet d'atteindre la vitesse la plus importante lorsque la touche **<Majuscule>** est enfoncée. Si vous sautez à partir de/ par dessus la surface superconducteur, les propriétés de celle-ci seront préservées pendant le saut.

La surface terrain dur réduit la vitesse et arrête l'accumulation de la puissance booster même lorsque la touche **<Majuscule>** est relâchée.

La vitesse d'accumulation de puissance booster et son utilisation dépendent du type de moteur. Pour changer de type, sélectionnez l'élément **<Sélection joueur>** (accessible uniquement avant la course).

Pendant la course, vous pouvez utiliser des éléments supplémentaires positionnés le long du circuit :
- L'anneau booster (jaune) ajoute 30 unités booster.
- L'anneau vitesse (vert) augmente la vitesse de la moto.

Lorsque le joueur quitte précipitamment le circuit, il est restauré sur le dernier conducteur ou superconducteur sur lequel il se trouvait.

Après 15 secondes de conduite sur le terrain dur, le joueur sera restauré au dernier point de contact conducteur ou superconducteur.

Dans le jeu, en plus de vous, vous pouvez également ajouter :
- Des joueurs commandés par l'ordinateur (concurrents IA).
- Des circuits sauvegardés (profils). Chaque joueur peut sauvegarder la trajectoire de sa course dans un fichier distinct et l'appliquer à une course, c'est le profil.
- Des joueurs en réseau (en mode en-ligne).

Le nombre maximum de joueurs circuit est de 8.

Lorsqu'un concurrent s'approche d'un joueur, la tête du concurrent, des données concernant la distance et la puissance booster sont affichées dans un cadre rouge à droite de l'écran (dans la fenêtre principale ou dans un rétroviseur).

Si le joueur pousuivant se rapproche, trois flèches rouges sur le côté gauche ou à droite de l'écran visualisent le sens de sa poursuite.
La vue de haut du circuit apparaît en bas à droite de l'écran. Les points colorés, suivant la couleur de la moto, visualisent la position sur le circuit des joueurs. Un point clignotant affiche la position du joueur.

Les touches de fonction **<F2> - <F6>** règlent la vue d'écran.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

FIN DE LA COURSE

Après chaque tour est affiché le nombre de tours restant à parcourir ainsi que le temps réalisé. Lorsque la course se termine, le message **<Finish>** s'affiche et on peut visualiser le tableau final comportant les résultats de la course. Appuyez sur **<Echap>** pour afficher le menu suivant :

- "Sauvegarder profil personnel"
- "Visualiser historique"
- "Quitter vers menu principal"

La commande "Sauvegarder Profil Personnel" permet de sauvegarder votre course dans un fichier distinct qui pourra être utilisé pour une course ultérieurement. La liste de fichiers existants apparaît à l'écran. Vous pouvez saisir le nom d'un nouveau profil ou réécrire n'importe quel fichier de la liste. Appuyez sur **<Suppr>** dans la liste des fichiers pour supprimer les versions précédentes des profils. Utiliser la touche **<Echap>** pour revenir au menu précédent.
La commande "Visualiser historique" affiche l'historique du circuit.
La commande "Quitter vers menu principal" termine une course et permet de revenir au menu principal du jeu.

Les données par circuit (temps définitif, meilleur temps par tour, vitesse maximum) sont ajoutées au fichier de données du joueur. Les résultats de la course peuvent être visualisés en sélectionnant la commande "résultats de course" - "meilleurs tours" (statistiques des meilleurs temps du tour) ou "résultats de course" - "meilleurs temps" (statistiques des temps de course) dans le menu principal.

Pendant une course, la touche **<Echap>** permet d'afficher le menu "Options" à l'écran. Les commandes suivantes y sont accessibles:

- Options Vidéo – réglages paramètres vidéo et visuels
- Commandes sur mesure – paramétrage des touches, souris et liaison joystick
- Options son – réglages des paramètres son
- Abandon course –interruption de la course et retour au menu principal

Course sur mesure et fonctionnement avec les profils

Lorsque vous choisissez le mode course sur mesure dans le mode Arcade, la boîte de dialogue "démarrer course" apparaîtra quelques secondes après le chargement. Elle contient les paramètres de configuration suivants :

- Nombre de tours dans une course (3, 5 ou 7).
- Nombre de concurrents commandés par l'ordinateur (concurrents IA).
- La listes de joueurs profils.

Pour ajouter des joueurs profils, sélectionner la commande "ajouter profil". La liste de profils sauvegardés accessibles à la course courante s'ouvrira. Seuls les profils sauvegardés pour le circuit donné apparaîtront.
Pour supprimer des profils courants, cliquez sur **<Suppr>**.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Puisque le nombre de joueurs est limité à 8 (y compris le joueur principal), la commande – Ajouter profil - et la fenêtre de sélection du nombre de concurrents IA peuvent être indisponibles (lorsqu'il n'y a pas assez de place pour connecter les nouveaux joueurs). Pour démarrer une course, sélectionner "démarrer course" et appuyer sur **<Entrée>**, pour annuler le démarrage, appuyer sur **<Echap>**.

Pour visualiser un joueur profil distinct, sélectionner la commande "Montrer profil" dans le menu "course". Ensuite sélectionner le fichier désiré et appuyer sur **<Entrée>**. Pour arrêter la visualisation, appuyer sur **<Echap>**.

Généralement, l'ordinateur dispose les joueurs profils tels qu'ils étaient dans la course sauvegardée. Si ceci est impossible (deux joueurs sauvegardés au même endroit), les joueurs sont positionnés à la position de départ la plus proche et après quelques secondes, reprennent leur trajectoire sauvegardée.

Championnat

Le championnat démarre à partir du menu "course" - "course de championnat". L'accès aux commandes suivantes est disponible :

- Démarrer championnat facile - 5 tours avec quatre joueurs IA ayant des compétences moyennes.
- Démarrer championnat professionnel - 7 tours avec sept joueurs IA ayant des compétences avancées.
- Continuer championnat - reprise du championnat précédent (si possible).

Les commandes "démarrer championnat facile" et "démarrer championnat professionnel" ouvrent une boîte de dialogue semblable à celle de la course d'arcade, mais sans choix de mode course. L'accès au premier circuit de championnat, Spaceport 1, est accessible.

Le passage des circuits est semblable aux courses d'arcade. Seuls les points suivants sont différents : dans un championnat, toutes les courses se font l'une après l'autre et les paramètres de la course suivante dépendent des résultats du joueur dans le jeu précédent.

- Une première place dans une course rapporte 20 ou 40 points au joueur (championnat facile ou professionnel) et permet de démarrer avec 100 points booster dans une meilleure position de départ dans le jeu suivant.
- Une deuxième place rapporte 10 ou 20 points au joueur (championnat facile ou professionnel) et permet de démarrer avec 25 points booster dans la même position de départ dans le jeu suivant.
- Une troisième place dans un championnat rapporte 10 points au joueur (uniquement championnat professionnel) et le place dans la position la plus éloignée du départ. La valeur booster de départ est de 5.
- Une arrivée de la quatrième à la huitième place ne permet pas au joueur de progresser au niveau suivant.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

En plus des points, le joueur peut gagner un point bonus pour chaque tranche de 5 secondes d'avance sur le concurrent le plus proche. Ainsi, si vous étiez deuxième et que le troisième concurrent est arrivé avec 30 secondes de retard sur vous, vous bénéficiez de 6 points bonus.
Pour passer les circuits difficiles, il est nécessaire d'accumuler un nombre donné de points. Le passage des circuits War 1... War 3 nécessite 40 points, les circuits Inki 1... Inki 3 nécessitent 100 points, le circuit Antarktida 1 - 150 points, le circuit bonus Antarktida 2 - 250 points (uniquement en championnat professionnel).

Si le championnat est interrompu, le joueur démarre à partir du niveau réussi le plus proche : Spaceport 1, War 1 ou Inki 1.

Après avoir terminé chaque circuit, un menu semblable à celui de la course d'arcade avec la commande supplémentaire "continuer championnat" s'affiche :

- Continuer championnat – affiche la boîte de dialogue comportant la sélection du circuit de championnat suivant. Vous pouvez choisir le circuit suivant, ou au besoin recourir le circuit pour améliorer votre résultat. Le repositionnement avec restauration remet à zéro toutes les données sur les circuits passés.
- Afficher historique – pour visualiser l'historique de la course
- Sauvegarder profil perso – pour sauvegarder une course dans un fichier
- Quitter vers menu principal – pour interrompre un championnat et retourner vers le menu principal (le redémarrage d'un championnat n'est possible qu'à partir du circuit Spaceport 1, War 1 ou Inki 1 le plus proche).

Pour visualiser les statistiques sur les points des joueurs, sélectionnez la commande "Résultat course" - "Scores Championnat" dans le menu principal.

Jeu en Réseau

Pour démarrer un jeu en réseau, sélectionnez la commande "course" - "démarrer jeu en réseau" ou "course" - "rejoindre jeu en réseau".

Création d'un jeu en réseau :

- Sélectionnez le protocole adéquat et le nom du serveur.
- Sélectionnez la commande "création jeu". La fenêtre avec le choix de niveau s'ouvrira.
- Sélectionnez le niveau à charger et appuyer sur **<Entrée>**. Quelques secondes après le début du chargement la fenêtre "démarrer jeu en réseau" s'ouvrira.

Le mode serveur doit être maintenu jusqu'à ce que tous les joueurs rejoignent le jeu. L'hôte peut fixer le nombre de tours, ajouter des joueurs profils, commander la connexion vers le serveur (joueurs connectés). Après avoir choisi la commande "démarrer course" et synchronisés les joueurs, le jeu démarre suivant les règles habituelles.

Le joueur connecté à un serveur sélectionne la commande "rejoindre jeu en réseau".

- Le protocole adéquat est sélectionné.
- Le nom du serveur est saisi (pour balayage automatique par le serveur, laissez ce champ vide).
- La commande "rafraîchir liste serveurs" est sélectionnée.
- Le serveur est sélectionné dans la liste.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Après un temps de démarrage et de synchronisation le jeu en réseau démarre.
Lorsqu'un des joueurs appuie sur le bouton **<Pause>** ou quitte vers le menu, le jeu s'arrête et un message "jeu en pause" apparaît sur tous les écrans. Après le retour à la course, le message disparaît et le jeu continue.

Il n'est pas possible de revoir une course en mode réseau (mais vous pouvez sauvegarder votre profil).

CRYO Interactive Entertainment
www.cryo-interactive.com
24 rue Marc Seguin 75018 Paris - France
Hot line : 08 36 68 36 82 (2,23F/mn)
36 15 Cryo (2,23F/mn)

Pour avoir directement un technicien : 01 44 65 25 89
(du lundi au samedi 9h-18h, sauf mardi et vendredi 20h)

ABANDONWARE MANUELS
Un site Abandonware France