

# Dreamcast™



Dreamcast.

# STAR WARS™ EPISODE I™ RACER™

Téléchargez  
vos meilleurs  
scores via  
Dreamarena!

**DEUX MOTEURS. UN CHAMPION.  
PAS DE LIMITES.**



## **AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE**

Veillez lire le manuel, et ce paragraphe en particulier, avant d'utiliser ce jeu vidéo ou d'autoriser vos enfants à y jouer. Un adulte doit consulter les instructions d'utilisation de la console Dreamcast avant de laisser des enfants y jouer. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMEDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

## **PRÉCAUTIONS D'EMPLOI**

- Eloignez-vous le plus possible de l'écran de télévision en vous asseyant aussi loin que le permettent les câbles de la console. Nous vous recommandons de vous asseoir à deux mètres au moins du téléviseur.
- Nous vous recommandons d'utiliser un poste de télévision doté d'un écran de petite taille.
- Ne jouez pas si vous êtes fatigué(e) ou si vous n'avez pas assez dormi.
- Assurez-vous que la pièce dans laquelle vous jouez est bien éclairée.
- Lorsque vous jouez à un jeu vidéo, reposez-vous au moins dix minutes par heure de jeu.

## **DÉMARRAGE**

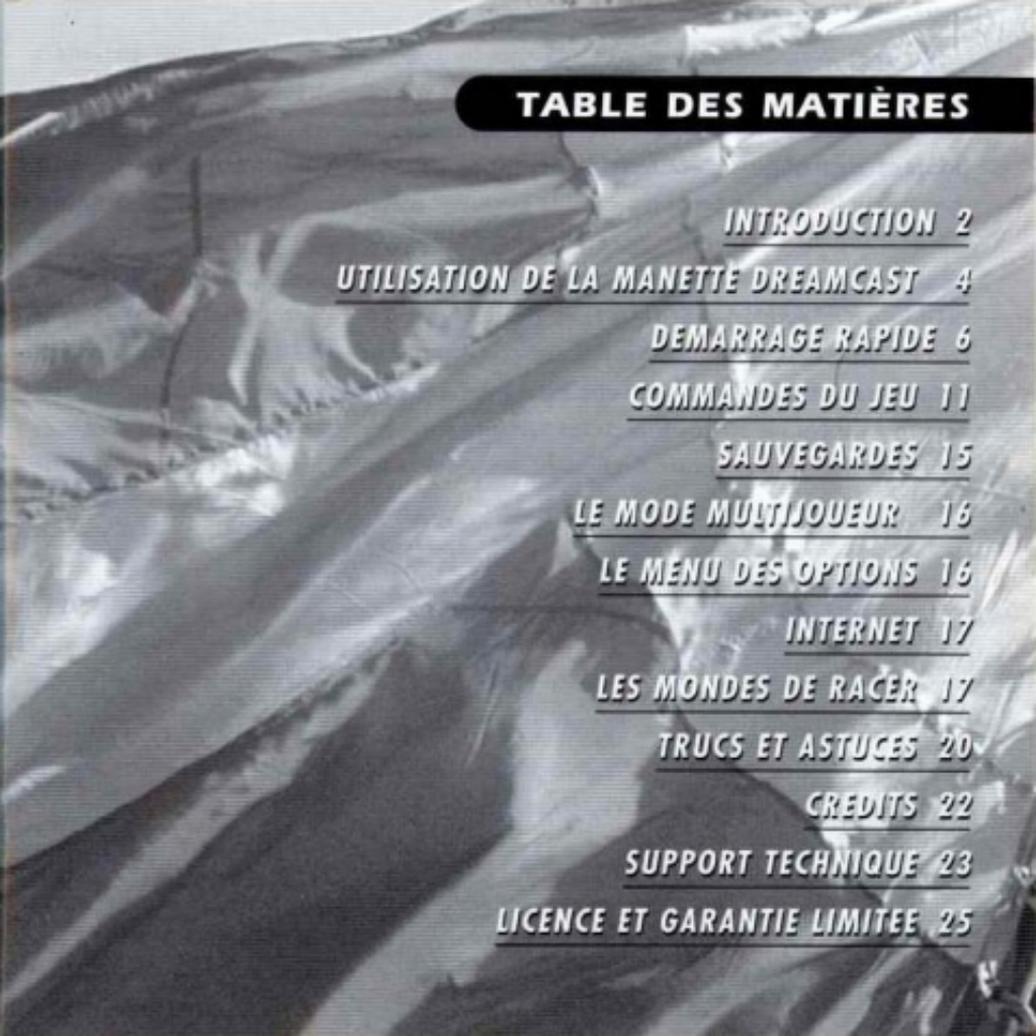
Ce GD-ROM est conçu exclusivement pour le système Dreamcast. N'essayez pas de l'utiliser sur un autre type de lecteur, sous peine d'endommager les haut-parleurs et les écouteurs.

1. Configurez le système Dreamcast conformément aux instructions du manuel. Connectez la manette 1. Pour une partie à 2 ou 4 joueurs, connectez également les manettes 2 - 4.
2. Insérez le GD-ROM Dreamcast, étiquette vers le haut, dans le tiroir du CD et refermez le volet.
3. Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu démarre après l'affichage du logo Dreamcast. Si rien ne se produit, éteignez la console (interrupteur sur OFF) et vérifiez qu'elle est correctement configurée.
4. Pour arrêter une partie en cours ou redémarrer une partie qui est terminée, appuyez simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start pour revenir au panneau de contrôle Dreamcast.
5. Si vous allumez la console (interrupteur sur ON) sans insérer de GD-ROM, le panneau de contrôle Dreamcast apparaît. Pour jouer une partie, insérez le GD-ROM Dreamcast dans l'unité et le jeu se chargera automatiquement.

Important : votre GD-ROM Dreamcast contient un code de sécurité qui permet la lecture du disque. Conservez le disque propre et manipulez-le avec précaution. Si votre système Dreamcast a des difficultés à lire le disque, retirez-le du lecteur et nettoyez-le doucement en partant du centre du disque vers les bords extérieurs.

## **MANIPULATION DU GD-ROM DREAMCAST**

- Le GD-ROM Dreamcast est conçu exclusivement pour le système Dreamcast.
- Maintenez la surface du GD-ROM à l'abri de la poussière et des égratignures.
- N'exposez pas le GD-ROM à la lumière directe du soleil ou à proximité d'un radiateur ou d'une source de chaleur.



## **TABLE DES MATIÈRES**

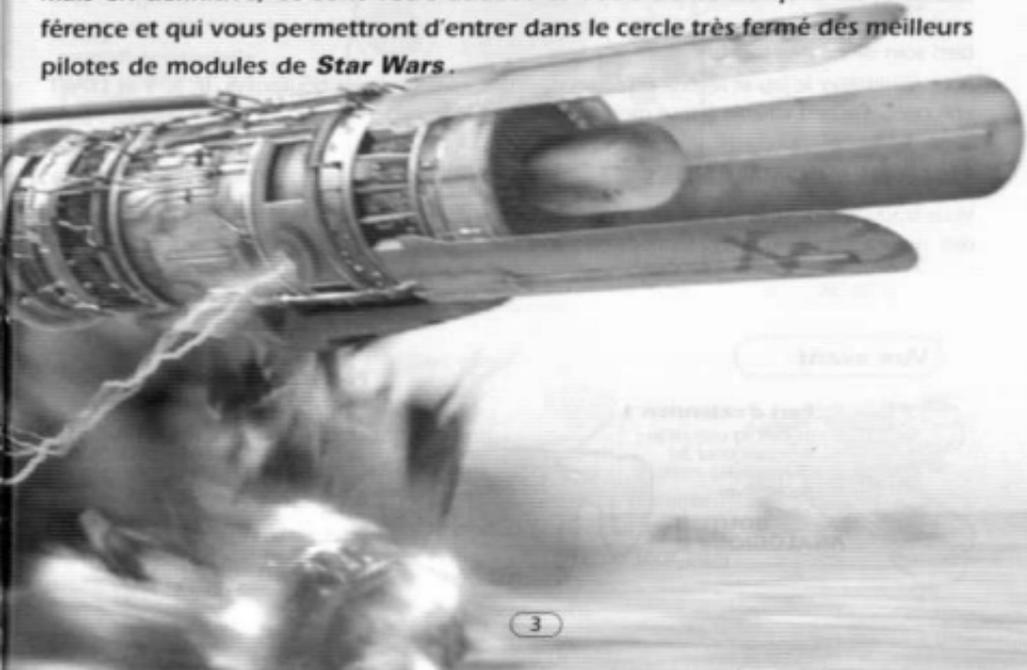
<u>INTRODUCTION</u>	<u>2</u>
<u>UTILISATION DE LA MANETTE DREAMCAST</u>	<u>4</u>
<u>DEMARRAGE RAPIDE</u>	<u>6</u>
<u>COMMANDES DU JEU</u>	<u>11</u>
<u>SAUVEGARDES</u>	<u>15</u>
<u>LE MODE MULTIJOUEUR</u>	<u>16</u>
<u>LE MENU DES OPTIONS</u>	<u>16</u>
<u>INTERNET</u>	<u>17</u>
<u>LES MONDES DE RACER</u>	<u>17</u>
<u>TRUCS ET ASTUCES</u>	<u>20</u>
<u>CREDITS</u>	<u>22</u>
<u>SUPPORT TECHNIQUE</u>	<u>23</u>
<u>LICENCE ET GARANTIE LIMITEE</u>	<u>25</u>

**A**nakin Skywalker est un garçon hors du commun. Il n'a que neuf ans, mais il doit relever le plus grand défi de sa jeune existence : une course de modules... Anakin est en concurrence avec des adversaires impitoyables qui pilotent des engins évoluant à un mètre du sol et mesurant plus de neuf mètres de long. Ces terribles engins peuvent atteindre des vitesses avoisinant les 950 km/h. Cette dure épreuve nécessite beaucoup de courage, de bons réflexes, mais également un esprit vif et clairvoyant. En s'accrochant du mieux qu'il le peut, Anakin doit tout faire pour contrôler les tumultueux moteurs de son module de course, tout en ayant constamment un œil sur des concurrents sans scrupules, qui n'hésiteront pas à lui tendre les pièges les plus tordus. Comme si cela ne suffisait pas, les circuits sont semés d'embûches et d'obstacles en tous genres. Pour Anakin et ses adversaires, il faut l'emporter à tout prix et par tous les moyens.



En jouant à **Star Wars™ : Episode I Racer™**, c'est également votre but. Ce jeu, basé sur l'une des scènes les plus mémorables de **Star Wars™ : Episode I La Menace Fantôme™**, vous permet d'être aux commandes de 23 modules de course différents. Vous avez le choix entre 25 circuits sur 8 niveaux distincts, chacun ayant son propre univers et ses propres obstacles – naturels ou surnaturels – que vous devez éviter coûte que coûte. Vous pouvez également acheter des pièces détachées – neuves ou usées – en vue d'améliorer votre module.

Mais en définitive, ce sont votre audace et votre dextérité qui feront la différence et qui vous permettront d'entrer dans le cercle très fermé des meilleurs pilotes de modules de **Star Wars**.



# UTILISATION DE LA MANETTE DREAMCAST

Nous vous remercions d'avoir acheté **Star Wars : Racer**. Ce jeu a été conçu pour fonctionner sur la console Dreamcast. Nous vous recommandons vivement de parcourir ce manuel avant de commencer à jouer.

**Star Wars : Racer** peut se jouer seul ou à deux. Avant d'allumer votre console Dreamcast, connectez les manettes ou tout autre périphérique aux ports de commande. Connectez une manette au port de commande A. Pour jouer à deux, connectez une manette supplémentaire (vendue séparément).

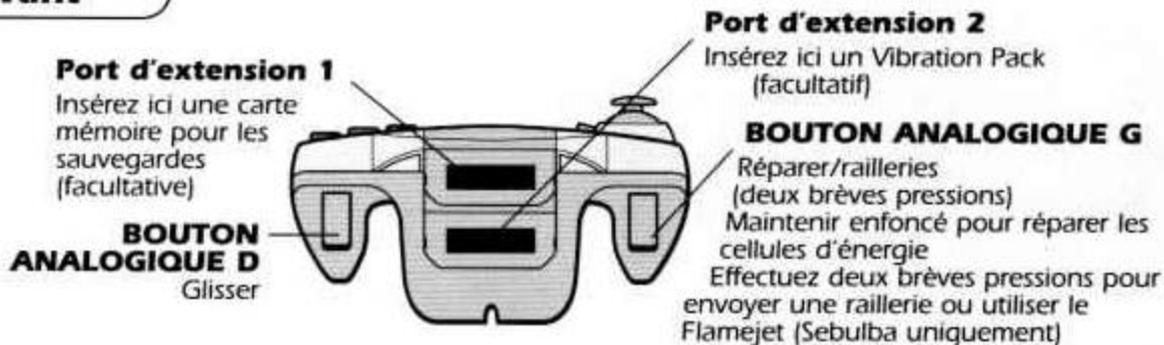
**MISE EN GARDE :** Ne touchez ni au stick analogique ni aux boutons analogiques D et G lorsque vous allumez la console Dreamcast : la procédure d'initialisation de la manette serait faussée et ne se déroulerait pas correctement. Si vous avez accidentellement bougé le stick analogique alors que la console était allumée, éteignez puis rallumez votre console, en prenant bien soin de ne rien toucher.

Pour réinitialiser le jeu et revenir à l'écran d'accueil, maintenez les boutons **A, B, X, Y** et **START** enfoncés. Ceci est valable à tout moment pendant le jeu.

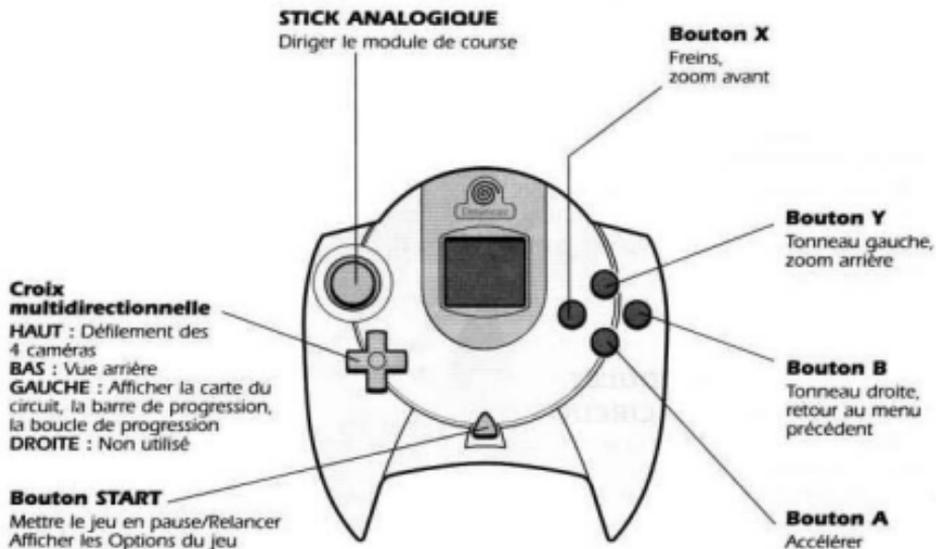
## LISTE DES COMMANDES

Vous trouverez ci-après la liste des commandes du jeu par défaut. Pour redéfinir ces commandes, reportez-vous au menu Options en page 16.

### Vue avant

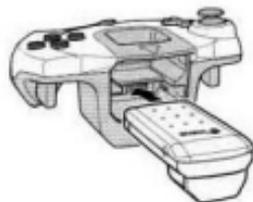


## Vue du dessus



## VIBRATION PACK (vendu séparément)

Pour utiliser un Vibration Pack, insérez celui-ci dans le port d'extension 2 plutôt que dans le port d'extension 1 de votre manette Dreamcast. Le vibration pack ne s'insère pas correctement dans le port d'extension 1 et peut se déloger en cours de jeu, ou tout au moins vous gêner pendant la course.



# DÉMARRAGE RAPIDE

## SE DÉPLACER DANS LES MENUS

Pour naviguer dans les menus du jeu, utilisez le stick analogique. Appuyez sur le bouton **A** pour confirmer votre sélection. Appuyez sur le bouton **B** pour annuler ou revenir à l'écran précédent.

## C'EST PARTI !

Vous êtes impatient de prendre les commandes de votre module de course ? Dans ce cas, suivez les instructions ci-dessous :

1. Assurez-vous dans un premier temps que votre console Dreamcast est ÉTEINTE. Insérez le GD-ROM dans le compartiment CD et allumez votre console.
2. Lorsque l'écran d'accueil apparaît, mettez l'option JEU LIBRE en surbrillance à l'aide du stick analogique.
3. Appuyez sur le bouton **A** jusqu'à ce que vous vous retrouviez sur la ligne de départ. C'est à vous de jouer !

## SÉLECTION DES MODULES DE COURSE ET DES CIRCUITS

Une fois le jeu chargé, l'écran d'accueil apparaît. Il vous propose les options suivantes :

- **TOURNAMENT** : Vous permet d'accéder au **Circuit Galactique**, qui est constitué d'une série de circuits de plus en plus difficiles, et qui se termine avec la course ultime : La **Classique de la Boonta** sur Tatooine.
- **FREE PLAY** : Vous permet de concourir sur tous les circuits accessibles.
- **TIME ATTACK** : Cette fois, vous êtes seul sur la piste. Montrez un peu ce que vous savez faire !
- **2 PLAYER** : Affrontez un joueur humain sur la piste de votre choix.
- **INTERNET** : Cette option vous permet de télécharger vos meilleurs scores vers le site Web de Sega. Un Visual Memory (VM) est requis pour cette opération, mais vous n'aurez pas besoin de VM pour visualiser le site. Pour plus de détails, consultez la page 17.



ÉCRAN D'ACCUEIL



SÉLECTION DU JOUEUR

Déplacez votre stick analogique vers le haut ou le bas pour mettre votre choix en surbrillance, puis appuyez sur le bouton **A** pour le sélectionner. Vous accéderez à l'écran Select Player, dans lequel vous trouverez les options suivantes :

- **EMPTY** : Cette option vous permet de sauvegarder votre partie.
- **PRACTICE** : Vous permet de jouer sans sauvegarder votre partie.

Les initiales des sauvegardes existantes apparaissent à la place de EMPTY.

## NOMMEZ VOTRE PILOTE

Si vous créez une partie dans l'écran de sélection d'un pilote, vous devrez entrer vos initiales. Utilisez le stick analogique pour déplacer le curseur sur une lettre et validez avec le bouton **A**. Pour effacer une lettre, appuyez sur le bouton **B**. Vous devez au total saisir trois lettres. Appuyez maintenant sur le bouton **A** pour passer à l'écran suivant.

**REMARQUE** : Pour sauvegarder une partie ou charger une partie existante, vous devez introduire un Visual Memory (VM) dans la manette de votre Dreamcast avant d'allumer votre console (VM vendu séparément).



NOMMER LE JOUEUR

## CHOIX DU MODULE DE COURSE

Dans l'écran suivant, vous pouvez choisir le véhicule avec lequel vous allez concourir. Utilisez le stick analogique pour faire défiler la sélection vers la gauche ou la droite et voir les différents modules de course disponibles. Appuyez sur le bouton **Y** pour masquer ou afficher les statistiques. Une fois votre module choisi, appuyez sur le bouton **A** pour confirmer votre choix.



CHOIX DU VEHICULE

## TOURNOIS

Le jeu propose trois tournois différents : Amateur (pour les novices), Semi-Pro (niveau intermédiaire), et Galactic (niveau supérieur). Vous pouvez participer à ces tournois dans n'importe quel ordre, mais vous devrez vous classer au moins 4<sup>e</sup> pour accéder au circuit suivant dans un tournoi. Lorsque vous avez fini un tournoi et que vous vous êtes classé au moins 3<sup>e</sup> dans le circuit final de chaque tournoi, vous accédez à un circuit spécial. Une fois les trois tournois terminés, vous aurez accès au championnat de la Boonta Classique.

## SÉLECTION DES CIRCUITS

Poussez le stick analogique vers le haut ou vers le bas pour faire défiler les différents tournois disponibles. Tirez-le vers la gauche ou vers la droite pour faire défiler les différents circuits du tournoi correspondant. Vous avez uniquement accès aux circuits pour lesquels vous avez réussi à vous classer au moins 4<sup>e</sup>. Appuyez sur le bouton **A** pour choisir votre circuit.

## LES CIRCUITS

Après avoir choisi un circuit, vous avez accès à la description de ce circuit : les meilleurs temps, le favori du circuit, la carte du circuit et le montant des récompenses attribuées.

Si vous participez à l'un des tournois, vous pouvez changer la façon dont l'argent est distribué aux pilotes qui s'emparent des quatre meilleures places. L'argent que vous remporterez vous permettra de faire l'acquisition de nouvelles pièces, afin d'améliorer votre module de course.

En mode Free Play, vous pouvez depuis cet écran définir le nombre de tours requis, le nombre de pilotes engagés et le niveau de compétence de vos adversaires. Si vous êtes vainqueur sur tous les circuits, l'option Mirror Mode (disponible dans les mode multi-joueur, Time Attack ou Free Play) est affichée. Choisissez cette option si vous avez l'impression de connaître un circuit par cœur ; vous pourrez ainsi concourir sur le même circuit, mais cette fois inversé. Poussez le stick analogique vers le haut ou vers le bas pour amener le curseur sur l'option désirée ; tirez-le vers la gauche ou vers la droite pour modifier le paramètre de cette option. Appuyez ensuite sur le bouton **A** pour accéder au menu principal du jeu.

## LE MENU PRINCIPAL

C'est ici que vous pouvez accéder au circuit et transformer votre module de course. Utilisez le stick analogique pour modifier l'une des options suivantes :

■ **START RACE** : Vous envoie directement sur la planète et le circuit que vous avez sélectionnés précédemment.



CHOIX DU CIRCUIT



DESCRIPTION DU CIRCUIT



LE MENU PRINCIPAL

- **INSPECT VEHICLE** : Présente un bref récapitulatif des composantes de votre module de course (reportez-vous un peu plus loin à la section Inspecter le module de course).
- **VEHICLE UPGRADES** : Vous permet d'examiner les composantes essentielles de votre module de course et de les remplacer (reportez-vous un peu plus loin à la section Améliorer votre module de course).
- **BUY PARTS** : Vous permet d'acquérir des pièces grâce auxquelles vous améliorerez les performances de votre module de course (reportez-vous à la section La Boutique de Watto en page 10 pour plus d'informations).
- **JUNKYARD** : Vous envoie à la casse de Watto, où vous pourrez acheter des pièces de modules de course usagées à bon prix (reportez-vous à la section intitulée La Casse en page 11 pour plus d'informations).
- **BUY PIT DROIDS** : Vous permet d'acheter des droïdes mécanos qui formeront une équipe destinée à réparer et à s'occuper de votre module de course. Plus vous possédez de droïdes et plus les réparations de votre module de course se feront rapidement après chaque course.
- **CHANGE VEHICLE** : Vous permet de sélectionner un autre module de course.
- **OPTIONS** : Les options vous permettent de modifier les paramètres du jeu (reportez-vous à la section consacrée au Menu des Options en page 16 pour plus d'informations).

## INSPECTER LE MODULE DE COURSE

L'option **INSPECT VEHICLE**, disponible dans le menu principal, vous envoie directement au hangar des modules. Vous pouvez inspecter votre véhicule en actionnant votre stick analogique. Pointez la croix multidirectionnelle **vers le haut** afin de zoomer sur votre module pour l'observer en détails, et **vers le bas** pour effectuer un zoom arrière. Pointez vers la **gauche** ou la **droite** pour déplacer la caméra sur les différentes parties de votre module. Appuyez sur le bouton **A** ou **B** pour revenir au menu principal.



LE HANGAR

## AMÉLIORER VOTRE MODULE DE COURSE

Lorsque vous sélectionnez **VEHICLE UPGRADES** dans le menu principal, plusieurs petits cadres indiquant les principaux composants de votre module s'affichent à l'écran. Vous pouvez y accéder en tirant le stick analogique vers la gauche ou vers la droite pour faire défiler les différentes

composantes. Chaque pièce est accompagnée d'une barre verticale indiquant son usure. Plus la barre est longue, moins la pièce est usée. Sous la rubrique PODRACER STATISTICS, vous pouvez également observer une série de Barres indiquant les performances. Surveillez cet indicateur en faisant défiler les différentes pièces de modules : plus la barre est longue, meilleure sera la performance de votre module de course dans cette catégorie. Pour améliorer une pièce, mettez-la en surbrillance et appuyez sur le bouton **A**. Vous accéderez alors à la Boutique de Watto (reportez-vous à la section intitulée La Boutique de Watto ci-dessous). Vous pouvez également appuyer sur **B** pour revenir au menu principal.



AMÉLIORER LE VÉHICULE

## LA BOUTIQUE DE WATTO

Si vous avez sélectionné BUY PARTS ou si vous avez choisi une pièce dans l'option VEHICLE UPGRADES, vous accédez à l'entrepôt de pièces détachées de Mos Espa, sur la planète Tatooine. C'est la Boutique de Watto, un Toydarien ailé au caractère assez bourru. Chaque pièce est accompagnée d'indications de performances représentées sous la forme de barres horizontales, situées en bas à gauche de l'écran, sous la rubrique PODRACER STATISTICS. Les marques de couleur jaune sur les barres indiquent une amélioration des performances, tandis qu'une marque rouge indique une diminution. Appuyez sur le bouton **A** pour accéder aux statistiques de la pièce en question : ■ **Son nom et sa valeur** ■ **La pièce qu'elle remplace** ■ **La valeur à la reprise de votre vieille pièce** ■ **L'argent en votre possession** (vous commencez le jeu avec une bourse de 400 truguts que vous pourrez compléter en remportant des courses ou en vous classant correctement dans les différents circuits du jeu).



LA BOUTIQUE DE WATTO

Pour faire un achat ou annuler la transaction, utilisez le stick analogique pour mettre en surbrillance les options BUY ou CANCEL. Appuyez sur le bouton **A** pour valider votre sélection. Le coût de la pièce choisie sera déduit de la somme de truguts en votre possession. Cette somme est indiquée en bas à droite de l'écran sous la rubrique TRUGUTS. Déplacez le stick analogique vers la gauche ou vers la droite pour faire défiler les différentes pièces que Watto vous propose. Une fois vos emplettes terminées, appuyez sur le bouton **B** pour revenir au menu principal.



WATTO

## LA CASSE

Si vous n'avez pas assez d'argent pour acheter des pièces neuves chez Watto, vous avez la possibilité d'acheter des pièces d'occasion à la casse. Déplacez le stick analogique vers la gauche et vers la droite pour faire défiler les différentes pièces disponibles. Comme dans la Boutique de Watto, chaque pièce est accompagnée d'indications de performances représentées sous la forme de barres horizontales. Les marques de couleur jaune vous indiquent à quel point la pièce correspondante peut améliorer votre module de course, les marques rouges vous indiquent le contraire. Appuyez sur le bouton **A** lorsque vous avez choisi la pièce qui vous intéresse.



LA CASSE

Cette commande affiche à l'écran le type de pièce dont il s'agit, son nom et son prix, la pièce qu'elle remplace, sa valeur à la reprise ainsi que le total de truguts en votre possession. À l'aide du stick analogique, sélectionnez BUY ou CANCEL, puis appuyez sur le bouton **B** pour valider votre choix. Le coût de la pièce choisie sera déduit de votre somme de truguts.

Observez attentivement les barres verticales de chaque pièce, car vous faites l'acquisition de pièces usées et elles seront plus ou moins endommagées.

## ACHETER DES DROÏDES

Après chaque course, les droïdes mécanos se chargent de réparer les pièces endommagées de votre module de course. Plus vous achetez de droïdes mécanos à la Boutique de Watto, plus les réparations s'effectuent rapidement. En choisissant l'option BUY PIT DROIDS à partir du menu principal, vous accédez à un écran affichant le prix du droïde, ainsi que la somme d'argent que vous possédez. À l'aide du stick analogique, sélectionnez BUY ou DONT BUY, puis appuyez sur le bouton **A**.

## COMMANDES DU JEU

### DÉMARRER LA COURSE

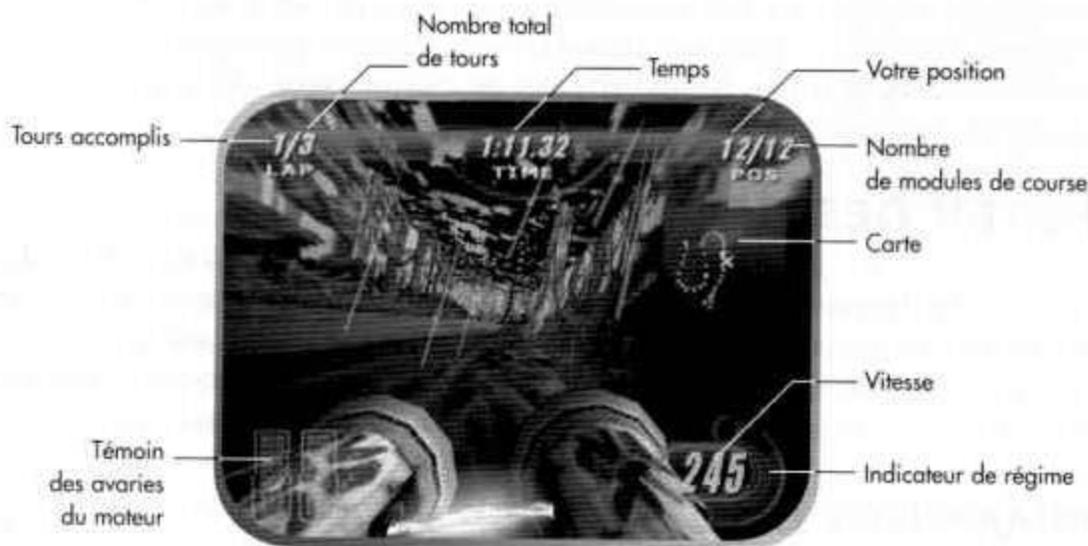
Après avoir sélectionné START RACE dans le menu principal, vous vous retrouvez sur la ligne de départ, sur la piste que vous avez choisie. Le compte à rebours commence et... c'est parti ! Votre objectif est simple : vous devez vous classer au moins quatrième.

En laissant la ligne de départ derrière vous, vous remarquerez un chiffre au-dessus des modules de course adverses. Ces chiffres indiquent la position actuelle du module dans la course.

## INFORMATIONS PENDANT LA COURSE

Plusieurs chiffres et moniteurs sont affichés à l'écran ; ils vous fournissent des informations vitales sur le déroulement de la course. Les deux chiffres situés dans le coin supérieur gauche de votre écran, au-dessus de LAP, indiquent le tour que vous êtes en train d'accomplir et le nombre total de tours à effectuer dans cette course. Toujours en haut mais au milieu de l'écran cette fois, vous voyez le temps qui s'est écoulé depuis le début de la course. Enfin, les deux chiffres à droite, au-dessus de POS, vous indiquent votre position et le nombre total de concurrents.

Vous voulez savoir à quelle vitesse vous filez ? Jetez un œil sur le voyant en bas à droite, il indique votre vitesse. La barre courbe à proximité du compteur est l'indicateur de régime qui se remplit au fur et à mesure que votre vitesse augmente. C'est ce même témoin que vous observerez pour déclencher le turbo de votre module (consultez la section intitulée Le Mode Turbo en page 14 pour plus d'informations).



ECRAN DE COURSE

## AVARIES ET RÉPARATIONS

Si votre module percute un objet pendant la course ou si les moteurs sont en surchauffe, deux icônes - une pour chaque moteur - apparaissent dans le coin inférieur gauche de l'écran. Si ces icônes sont de couleur verte, vos moteurs fonctionnent normalement. Si elles sont jaunes, vos

moteurs sont légèrement endommagés et commencent à surchauffer. Enfin, si ces icônes sont rouges, cela signifie que vos moteurs ont subi des avaries importantes ou qu'ils sont en surchauffe. Lorsque l'indication **WARNING** clignote à côté des icônes, vous disposez seulement de quelques secondes pour réparer avant que votre module de course n'explose.

Pour réparer un moteur endommagé, maintenez le bouton analogique **G** enfoncé. Pendant les réparations, votre module ralentit. Relâchez le bouton analogique **G** une fois les réparations terminées. L'icône retrouve alors sa couleur initiale, le vert.

## LES CAMÉRAS

Pointez la croix multidirectionnelle **vers le haut** pour faire défiler les différentes caméras. Enfin, vous pouvez regarder derrière votre module, en pointant la croix multidirectionnelle **vers le bas**. Pour effectuer un zoom avant et arrière, appuyez respectivement sur les boutons **X** et **Y**.

## DÉROULEMENT DE LA COURSE

Il existe trois possibilités de suivre le déroulement de la course. Au départ, vous voyez une petite carte dans la partie droite de l'écran. Cette carte présente un segment de la piste sur laquelle vous vous trouvez. Votre module est représenté par une croix et se trouve toujours au centre. Les points jaunes sont vos adversaires. Pour effectuer un zoom avant sur cette carte, pointez la croix multidirectionnelle **vers la gauche**. Vos adversaires sont alors représentés par des croix de couleur bleue.



BOUCLE DE PROGRESSION

Si vous pressez la croix multidirectionnelle une seconde fois **vers la gauche**, une barre de progression verticale s'affiche à droite de l'écran, avec des icônes en forme de drapeau. Ces drapeaux représentent votre module ainsi que ceux des autres concurrents. Le drapeau de votre monde natal est toujours au centre de la barre, et ne bouge jamais. Si les drapeaux des autres concurrents sont situés sous votre propre drapeau, cela signifie que vous devancez vos adversaires. Si ces mêmes drapeaux sont placés au-dessus du vôtre, alors ce sont eux qui vous devancent.

Appuyez à nouveau sur la croix directionnelle **vers la gauche**. Les drapeaux se déplacent maintenant dans le sens des aiguilles d'une montre, effectuant une boucle. Dans cette boucle, la ligne de départ et la ligne d'arrivée se trouvent toutes les deux dans le coin supérieur gauche.

## PILOTER VOTRE MODULE DE COURSE

Pour diriger votre module pendant la course, tirez le stick analogique **vers la gauche et vers la droite**. Maintenez le bouton **A** enfoncé pour accélérer et le bouton **X** pour réduire votre vitesse. En penchant vers l'avant, vous gagnez de la vitesse mais votre engin est moins manœuvrable. Penchez en arrière pour gagner en manœuvrabilité, mais ceci se fait au détriment de votre vitesse.

Si vous prenez le circuit dans le mauvais sens, une grande flèche est affichée au-dessus de votre module et vous indique la bonne direction. Cette flèche disparaît dès que vous êtes à nouveau "sur les rails".



FLÈCHE DIRECTIONNELLE

## LE MODE TURBO

Vous voulez clouer sur place vos adversaires ? Dans ce cas, utilisez le plein régime de votre module et effectuez une accélération éclair ! Pour enclencher le turbo :

1. Augmentez la vitesse de votre module en poussant le stick analogique **vers l'avant** jusqu'à ce que l'indicateur de régime passe au jaune.
2. Relâchez brièvement le bouton **A** et enfoncez-le à nouveau, cette fois en le maintenant. Vous êtes en mode Turbo.

Rappelez-vous, si le turbo reste enclenché trop longtemps, vos moteurs seront en surchauffe et ils risquent de prendre feu. Pour désenclencher le turbo, relâchez le bouton **A** ou appuyez sur le bouton **X**. A noter que le turbo est automatiquement désactivé si vous percutez un objet ou un mur du circuit.

## UTILISER LE FLAMEJET DE SEBULBA

Si vous pilotez le module de course de Sebulba, vous pouvez utiliser son Flamejet latéral contre vos adversaires. Pendant la course, effectuez deux brèves pressions sur le bouton analogique **G** pour provoquer un incendie des moteurs adverses.

## METTRE LE JEU EN PAUSE

Si vous souhaitez interrompre momentanément la course, appuyez sur le bouton **START**. L'écran de Pause apparaît ; il comporte les options suivantes :

- **CONTINUE** : Choisissez cette option pour revenir à la course.
- **RESTART** : Vous permet de reprendre la course depuis le début.
- **QUIT** : Fin de la course ; vous renvoie au menu principal.

## LA FIN DE LA COURSE

Lorsque votre module de course franchit la ligne d'arrivée, appuyez sur le bouton **A** pour accéder aux résultats. Depuis cet écran, vous pouvez lire les détails de votre performance, mais aussi les noms et les temps de vos adversaires et l'ordre dans lequel ils terminent. Utilisez le stick analogique **vers le haut et vers le bas** pour faire défiler la liste complète des concurrents. Appuyez sur le bouton **A** pour accéder à l'écran de sélection des circuits, depuis lequel vous pourrez commencer une autre course.



ECRAN DE PAUSE

Si vous vous classez quatrième ou mieux dans un tournoi, vous accédez directement au circuit suivant. Vous pouvez alors utiliser l'argent que vous avez remporté pour vous rendre chez Watto et modifier votre module. Par ailleurs, si vous terminez premier dans un tournoi, le module du favori du circuit devient accessible. Vous pourrez alors sélectionner ce module dans les courses qui suivront.

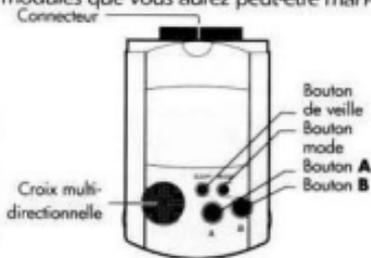
En mode Tournoi, vous pouvez rejouer une course que vous avez déjà terminée. Vous ne gagnerez pas d'argent, mais vous pourrez « débloquer » d'autres modules que vous aurez peut-être manqués précédemment.

## SAUVEGARDER UNE PARTIE

Un Visual Memory (VM) est requis pour effectuer des sauvegardes (accessoire vendu séparément). **Racer** nécessite 4 blocs de mémoire pour les sauvegardes et 6 blocs sont nécessaires pour partager un de vos meilleurs scores sur Internet, ce qui fait un total de 10 blocs. Vous pouvez enregistrer jusqu'à cinq parties.

Pour effectuer une sauvegarde :

1. Insérez la carte mémoire dans le port d'extension 1 de la manette Dreamcast.
2. Depuis l'écran Select Player, choisissez un emplacement libre en bas de la liste.
3. Choisissez un emplacement vide (EMPTY) et entrez trois lettres pour nommer votre sauvegarde, à l'aide du stick analogique. Appuyez sur le bouton **A** pour choisir une lettre et sur le bouton **B** pour effacer une lettre. **ATTENTION !** N'éteignez jamais votre console Dreamcast en cours de sauvegarde. Retirez la carte mémoire ou débranchez la manette et tous les autres périphériques, si disponibles. Si la carte mémoire sort de son emplacement en cours de partie, réinsérez celle-ci et reprenez la partie.



VISUAL MEMORY (VM)

## TRANSFÉRER DES SAUVEGARDES

Vous avez la possibilité de transférer des parties sur une autre carte mémoire. Pour ce faire :

1. Retirez votre Visual Memory (VM) du port d'extension 1. Appuyez sur la croix multidirectionnelle du VM contenant la sauvegarde à copier **vers le haut ou vers le bas** jusqu'à ce que vous trouviez le nom de la partie à copier.
2. Appuyez deux fois **vers la droite** sur le bouton de direction de votre VM pour sélectionner la commande Copy.
3. Connectez l'autre VM à votre carte mémoire et sélectionnez Yes.
4. Les données sauvegardées sont alors transférées à cette seconde carte mémoire, que vous pourrez introduire dans le port d'extension 1 pour avoir accès aux parties sauvegardées.

## LE MODE MULTIJOUEUR

Pour lancer une partie multijoueur, raccordez deux manettes à votre console :

1. Dans l'écran d'accueil, choisissez 2 PLAYER et appuyez sur le bouton **A**.
2. Dans l'écran de sélection du joueur, le joueur dont la manette est insérée dans le port de commande **A** doit sélectionner une partie. Il peut s'agir d'un emplacement vide (EMPTY) ou d'une sauvegarde existante sur la carte mémoire (important : la carte mémoire doit être insérée dans le port d'extension 1 de la manette raccordée au port de commande **A**).
3. Chaque joueur peut maintenant sélectionner à tour de rôle une partie vide ou une sauvegarde. Pour que le jeu soit équitable, les joueurs devront choisir la même sauvegarde pour bénéficier d'un choix identique de modules de course.



MODE DEUX JOUEURS

## LE MENU DES OPTIONS

En choisissant OPTIONS dans le menu principal, une liste d'options est affichée.

**MUSIC** : Permet d'ajuster le volume sonore de la musique de fond.

**SOUND** : Permet d'ajuster le volume sonore pour tous les bruitages du jeu.

Remarque : Le jeu ne dispose pas de mode stéréo.

**CONTROLLER 1** : Permet de sélectionner la manette par défaut ou une autre manette.



MENU DES OPTIONS

**CONTROLLER 2** : Permet de sélectionner la manette par défaut ou une autre manette.

**LENS FLARE** : Active ou désactive les reflets éblouissants des soleils, ainsi que d'autres sources de lumière vive.

**VIBRATION** : Active ou désactive le Vibration Pack (le Vibration Pack doit être inséré au préalable).

**EXIT** : Revenir à l'écran précédent.

Poussez le stick analogique **vers le haut et vers le bas** pour mettre une option en surbrillance, et **vers la gauche et la droite** pour modifier un paramètre correspondant à cette option.

## INTERNET

Vous pouvez télécharger vos meilleurs scores sur Dreamarena afin de partager vos performances avec les autres joueurs. Pour accéder au site, vous devez d'abord vous inscrire sur Dreamarena en utilisant le navigateur DreamKey (consultez le manuel d'instructions de la Dreamcast pour plus d'informations). Pour télécharger vos scores, sélectionnez Internet dans le menu principal, puis suivez les instructions à l'écran pour accéder au site de Racer.

Remarque : Vous n'avez pas besoin d'un VM pour accéder au site Web. Cependant, si vous voulez télécharger vos meilleurs scores, vous devez d'abord insérer un VM qui contient vos sauvegardes de Racer.

## LES MONDES DE RACER

Les courses de modules se déroulent dans les mondes suivants :

**Aquilaris** La surface de cette planète est entièrement recouverte d'eau. Il y subsiste cependant quelques îles et récifs ainsi que des villes flottantes. Ces dernières sont reliées entre elles par de nombreux tunnels sous-marins et des ponts aériens. La course emprunte ces ponts et ces tunnels et traverse deux villes, ainsi que la Vieille Cité abandonnée, dont les vestiges sont pratiquement engloutis. Vous passerez aussi bien par des voies terrestres que sous l'eau, alors soyez vigilant !



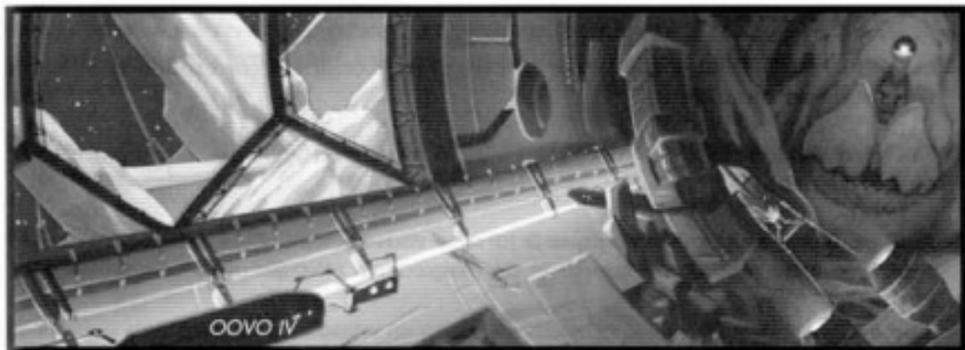
**Ando Prime** Voici la planète de glace Ando Prime et ses vastes glaciers. Un énorme pipeline alimente les régions avoisinantes en eau en puisant la glace d'une montagne. La course vous entraîne sur des routes de montagnes, passe par le pipeline et une station de pompage, sans oublier les fameux lacs gelés. Evitez les blocs de glace et faites attention à bien négocier les nombreux virages de la course !

**Baroonda** Avec ses volcans en éruption, cette planète marécageuse est un véritable challenge pour les pilotes de module. Ses habitants, les Majans, ont construit une nouvelle métropole tout autour des anciennes ruines et autres statues qui constituent l'héritage de leurs ancêtres. Le résultat est un peu surprenant, mêlant ruines ancestrales et nouvelle architecture... Outre un geyser de soufre, le parcours de la course est parsemé de statues géantes, de marais, ainsi que d'arbres épais aux racines noueuses. Attention aux créatures ailées et aux cratères de lave en feu.

**Mon Gazza** Cette planète assez polluée abritant des mines d'épice est en pleine expansion industrielle. Les grues de chargement et les gaz d'échappement assombrissent fortement le ciel. Les gigantesques barges d'épice et autres appareils de transport ne cessent de décoller et d'atterrir, et ce même pendant le déroulement de la course. La route passe à travers un bidonville de mineurs et de multiples gisements. Sans oublier les mines d'extraction, les grottes et les conduits bien sombres. Prenez garde aux foreuses et aux machines industrielles. Les transports d'épice géants que vous rencontrerez peuvent aussi bien vous avantager que vous gêner.

**Malastare** Malastare est bien connue pour ses courses de modules rapides et dangereuses. L'une d'entre elles – L'Héritage de Sebulba – aurait été conçue par Sebulba en personne... Du méthane hautement volatil remonte continuellement à la surface poussiéreuse et aride de cette planète, où les lacs et les rivières abritent également du gaz.





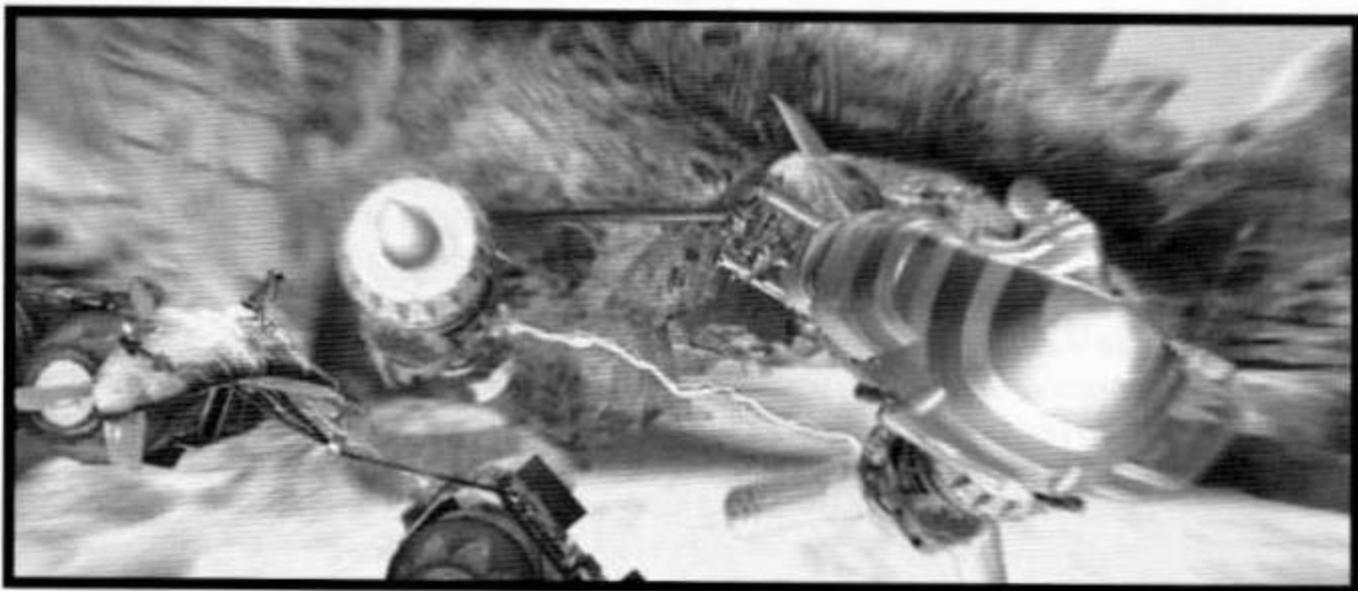
**Oovo IV** Cette lune criblée de trous et plutôt morne de la planète de gaz Oovo renferme de grandes prisons et des camps de travail. À l'intérieur même d'Oovo IV, les détenus recueillent du minerai de fer qui est acheminé jusqu'aux docks au moyen de tunnels aspirants qui défient toutes les lois de la pesanteur. Vous parcourrez tout un labyrinthe de ces tunnels et vous constaterez à de nombreuses reprises combien il est difficile de s'y mouvoir normalement. Essayez tout de même de rester bien concentré !

**Tatooine** C'est la planète où est né le jeune Anakin Skywalker. C'est également là que se déroule la légendaire course de modules connue sous le nom de La Classique de La Boonta. Cette course sponsorisée par l'infâme Jabba le Hutt se déroule le jour de la Fête de la Boonta. Chaque pilote de module est prêt à donner le meilleur de lui-même pour cette course mythique, qui est une des plus périlleuses et des plus dangereuses de toute la galaxie. Cette planète désertique très exposée aux vents comporte d'énormes plateaux et de nombreux canyons. Pour terminer le Circuit Galactique, vous devrez compléter les deux courses de Tatooine. Soyez vigilant, sinon vous risquez de manquer les nombreux raccourcis du circuit...

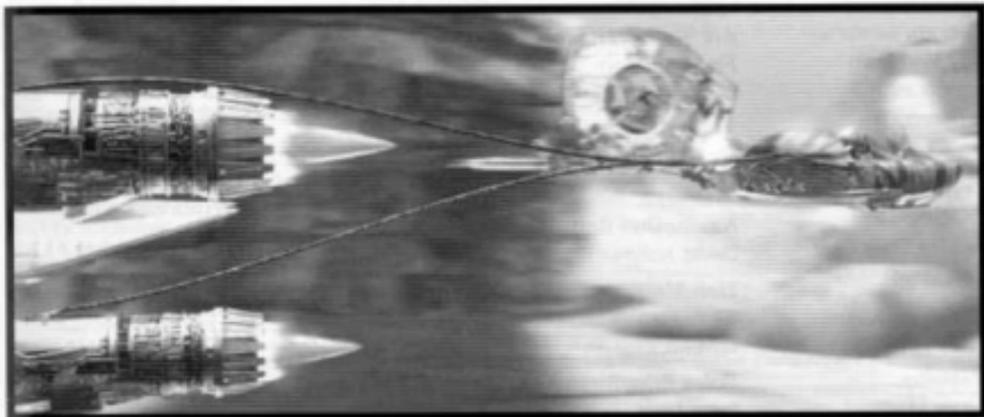
**Ord Ibanna** Autrefois, le ciel nuageux de cette planète était rempli de gaz provenant des mines. Les raffineries reliées par des ponts suspendus et des pipelines parsemaient également le ciel. Tout a été abandonné à présent et des multitudes de pièces et autres débris flottent dans l'atmosphère. Les ferrailleurs s'arrachent les métaux et les débris, les laissant flotter avec des générateurs d'anti-gravité. Les pilotes devront passer par d'énormes tunnels et se faufiler entre les réservoirs à gaz. Soyez prudent lorsque vous passez sur le pont aérien car il est jonché de trous...

## TRUCS ET ASTUCES

- Essayez chaque module de course afin de trouver celui qui correspond le mieux à votre style de conduite.
- Faites en sorte de rester bien au milieu de la piste. Ceci vous permettra d'accélérer plus facilement.
- Appuyez sur le Bouton Analogique **D** lorsque vous tournez. Cela vous permettra de contrôler votre module de course et de manœuvrer plus aisément afin d'éviter les obstacles.
- Lorsque vous effectuez un saut, tirez le stick analogique **vers le bas** pour effectuer un plus long saut et **vers le haut** pour effectuer un saut plus rapide.
- Pour vous faufiler dans des endroits étroits, aidez-vous des boutons **B** et **Y** afin de basculer respectivement vers la droite ou vers la gauche.



- N'hésitez pas à lever le pied de l'accélérateur (bouton **A**) à certains moments pendant la course. Certes vous ralentirez, mais vous dirigerez votre module avec plus d'aisance.
- Votre stick analogique répond au moindre petit mouvement. Ne soyez pas trop brusque.
- Poussez le stick analogique vers le haut lorsque vous voulez accélérer. Tirez-le **vers le bas** pour mieux négocier les virages.
- Essayez de démarrer en trombe au début de chaque course. Pour ce faire, maintenez le bouton **A** enfoncé tout en poussant le stick analogique **vers le haut** au moment adéquat.
- N'abusez pas de la post-combustion. Accélérer est une chose, un moteur en feu en est une autre...



# CREDITS

## CHEFS DE PROJET

Eric Johnston  
Jon Knoles

## PROGRAMMATION

Justin Graham  
Christopher  
Barnhouse  
Mark Blattel

## RESPONSABLE DE PRODUCTION

Reeve S. Thompson

## TESTEUR PRINCIPAL

Julio Torres

## TESTEURS

Bryan Erck  
Matthew McManus  
Troy Mashburn  
Joseph John  
Talavera II  
Hans Larson

## DISTRIBUTION ORIGINALE

*Anakin Skywalker*  
Jake Lloyd

*Watto*

Andy Secombe

*Sebulba*

Lewis Macleod

*Commentateur  
vert*

Greg Proops

*Commentateur  
rouge*

Scott Carpuo

*Ben Quadinaros/  
Clegg Holdfast*

Dominic Armato

*Gasgano/  
Ody Mandrell*

Bob Bergen

*Cy Yunga/  
Wan Sandage/  
Jinn Reeso*

Gregg Berger

*Toy Dampner  
Dave Fennoy*

*Ark "Bumpy" Roose/  
Ebe Endocott*

Roger L. Jackson

*Aldar Beedo  
Nick Jameson*

*"Bullseye"  
Navior/Dud Bolt*

David Jeremiah

*Elan Mak/  
Slide Paramita*

Tom Kane

*Boles Roor/Neva Kee  
Peter Lurie*

*Bozzie Baranta/  
Ratts Tyerell*

Terry McGovern

*Mawhonic/  
Teemto Pagalies*

Michael Sorich

*Fud Sang/Mars Guo  
Jim Ward*

## VOIX ENREGISTRÉES

AUX Screen Music  
Studios  
Studio City, CA  
LucasArts  
Entertainment Co. LLC  
The Sound Company,  
London

## VERSION FRANÇAISE DISTRIBUÉE PAR UBI SOFT

MARKETING  
Karine Kaiser  
Gwénaëlle  
Duault-Boissel

ASSISTANTES  
MARKETING  
Astrid Boget  
Elizabeth Morin-Zan

## TRADUCTION DU MANUEL

Stéphane Brel  
Frédéric Hanak  
Bruno Porret

Musique de  
**Star Wars** composée  
par John Williams.  
©Warner-Tamerlane  
Publishing Corp. et  
Bantha Music.

Tous droits admin-  
istrés par  
Warner-Tamerlane  
Publishing Corp. Tous  
droits réservés.  
Utilisation soumise à  
autorisation.

L'équipe Dreamcast  
**Racer** aimerait  
particulièrement  
remercier les équipes  
Racer PC et N64,  
grâce auxquelles cette  
version a pu voir le  
jour. Pour la liste  
complète des mem-  
bres de l'équipe  
**Racer**, consultez les  
crédits en ligne du  
jeu.

REMERCIEMENTS A  
Bill Tiller

REMERCIEMENTS  
PARTICULIERS A  
George Lucas

## SUPPORT TECHNIQUE

### SERVICE CONSOMMATEURS : INFOS, TRUCS ET SOLUCES

Vous ne progressez plus dans votre logiciel préféré ?

Vous désirez connaître LE code de triche qui vous permettra de devenir un joueur infatigable ?

Vous voulez être informé de notre actualité et de nos dates de sortie ?

Contactez sans plus attendre notre **Service Consommateurs** :

Tél : 08.36.68.46.32 (2.23 F/min)

Accès techniciens: lundi au vendredi 09h30-13h00 et 14h30-19h00.

Fax : 01.48.57.07.41

serviceconso@ubisoft.fr

Service Consommateurs

28, rue Armand Carrel

93108 Montreuil-sous-Bois cedex

### SUPPORT TECHNIQUE

Vous éprouvez des difficultés lors des phases d'installation, de **lancement** ou d'exécution de votre logiciel ?

Vous désirez être informé des mises à jour concernant le produit que vous venez d'acquérir ?

N'hésitez pas à contacter **notre Support Technique** !

Avant de contacter notre Support Technique, voici quelques points élémentaires à vérifier :

- Prenez note des fichiers d'aides (Readme ou Lisezmoi) disponibles sur la plupart des logiciels de notre gamme.
- Consultez le manuel accompagnant le logiciel utilisé.

Si malgré ces vérifications, vos problèmes persistent, contactez **notre Support Technique** au **N° Indigo : 0825.355.306 (0.99 FF/min)** en ayant bien pris soin de noter la configuration exacte de votre machine ainsi que les éventuels messages d'erreur que vous rencontrez.

Tél : 0825.355.306 (0.99 FF/min)

Accès techniciens : du lundi au vendredi 10h30-19h30.

Fax : 02.99.08.96.45.

supporttechnique@ubisoft.fr

#### Support Technique Ubi Soft

Rue des Peupliers

56910 Carentoir

36 15 Ubi Soft (2.23 FF/min) et site internet [www.ubisoft.fr](http://www.ubisoft.fr)

Nos services minitel « 36 15 UBI SOFT » et Internet « [www.ubisoft.fr](http://www.ubisoft.fr) » sont ouverts 24h/24 et 7 jours/7.

En vous rendant sur ces services, il vous sera possible de consulter les astuces et solutions de la plupart des jeux de notre gamme, de nous poser vos questions techniques par le biais de notre section S.O.S., de participer à de nombreux concours et de télécharger les démos ou les mises à jour de vos logiciels favoris (uniquement sur Internet).

Ces services proposent également un catalogue à partir duquel vous pourrez commander directement les logiciels qui vous intéressent

# LICENCE ET GARANTIE LIMITÉE

**VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT CET ACCORD DE LICENCE AVANT D'INSTALLER OU D'UTILISER CE LOGICIEL. EN UTILISANT CE LOGICIEL, VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DE CET ACCORD DE LICENCE. VOUS N'ACCEPTEZ PAS LES TERMES DE CET ACCORD, VOUS NE DEVEZ NI INSTALLER, NI UTILISER CE LOGICIEL.**

Ce logiciel, ses graphismes, musiques et tout autre élément inclus avec le programme, sont protégés par les lois sur les copyrights et restent la propriété de LucasArts Entertainment Company (" LEC "). Vous avez le droit d'utiliser ce logiciel mais LEC en conserve les droits et le secret de fabrication. Vous n'êtes autorisé à utiliser ce logiciel que sur un seul ordinateur. Vous ne pouvez pas : (1) copier (sauf dans le cas d'une copie de sauvegarde), distribuer, louer, céder ou octroyer une licence de tout ou partie de ce logiciel ; (2) modifier ou créer un produit dérivé de ce logiciel ; (3) transférer ce logiciel sur un réseau, ou par tout autre moyen électronique, sauf dans le cas d'une partie multijoueur sur un réseau ; (4) décompiler ou désassembler ce logiciel ; (5) ou en aucun cas modifier un fichier COM, EXE, DLL ou tout autre fichier. Vous pouvez transmettre ce logiciel, à condition que le destinataire accepte les termes et conditions de cet accord de licence. Si vous transmettez ce logiciel, vous devez transférer tous ses composants, y compris sa documentation, et effacer toutes les copies qui restent sur votre équipement informatique. Votre licence prend fin automatiquement dès lors que vous transmettez ce logiciel. Vous reconnaissez expressément et acceptez d'utiliser ce logiciel à vos propres risques. Ce logiciel et sa documentation sont fournis en l'état et sans garantie d'aucune sorte.

LEC NE COUVRE AUCUNE AUTRE GARANTIE CONCERNANT CE LOGICIEL, CE CD ET SA DOCUMENTATION, ECRITE OU ORALE, DIRECTE OU IMPLICITE, Y COMPRIS, ET SANS LIMITATION DE CE QUI PRECEDE, LES GARANTIES ET CONDITIONS DE COMMERCIALISATION ET D'USAGE A DES FINS SPECIFIQUES, MEME SI LA SOCIÉTÉ A ÉTÉ INFORMÉE D'UN TEL USAGE. DE LA MÊME MANIÈRE, LES RISQUES LIÉS À L'UTILISATION, AUX RÉSULTATS ET AUX PERFORMANCES DE CE LOGICIEL, DE CE CD ET DE LA DOCUMENTATION SONT LAISSÉS À VOTRE ENTIÈRE RESPONSABILITÉ, LEC NE POURRA EN AUCUN CAS ÊTRE TENU POUR RESPONSABLE ENVERS VOUS-MÊME OU UN TIERS EN CAS DE DOMMAGES INDIRECTS, CONSECUTIFS OU SPECIFIQUES LIÉS À LA POSSESSION, L'UTILISATION OU LE MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT, Y COMPRIS ET SANS LIMITATION LES DOMMAGES À LA PROPRIÉTÉ ET, DANS LES LIMITES PRÉVUES PAR LA LOI, LES DOMMAGES EN CAS DE BLESSURES, MÊME SI LEC INFORME DE LA POSSIBILITÉ DE TELS DOMMAGES OU PERTES. EN AUCUN CAS LEC, SES DIRECTEURS, RESPONSABLES, SALARIÉS OU AGENTS, NE POURRONT ÊTRE POURSUIVIS POUR DES DOMMAGES DIRECTS, SPÉCIAUX OU CONSÉCUTIFS (Y COMPRIS POUR LA PERTE DE BÉNÉFICES, L'INTERRUPTION COMMERCIALE OU LA PERTE D'INFORMATIONS) POUVANT RÉSULTER DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DE LA MAUVAISE UTILISATION DE CE PRODUIT, Y COMPRIS ET SANS LIMITATION LES DOMMAGES À LA PROPRIÉTÉ ET, DANS LES LIMITES PRÉVUES PAR LA LOI, LES DOMMAGES EN CAS DE BLESSURES, MÊME SI LEC INFORME DE LA POSSIBILITÉ DE TELS DOMMAGES OU PERTES. CERTAINES JURIDICTIONS N'AUTORISENT PAS LA LIMITATION OU L'EXCLUSION DE LA RESPONSABILITÉ POUR DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU CONSECUTIFS. AUSSI, LA LIMITATION CI-DESSUS PEUT NE PAS S'APPLIQUER DANS VOTRE CAS. CETTE GARANTIE VOUS OCTROIE DES DROITS SPÉCIFIQUES QUI PEUVENT DÉPENDRE DE VOTRE ÉTAT D'ORIGINE. VOUS RECONNAISSEZ QUE LA RESPONSABILITÉ DE LEC EN CAS DE PLAINTÉ LÉGALE (CONTRACTUELLE, PRÉJUDICE, OU AUTRES) NE POURRA PAS EXCÉDER LE MONTANT PAYÉ À L'ORIGINE POUR L'ACHAT DE CE PRODUIT.

## **GARANTIE UBI SOFT**

Ubi Soft a apporté à ce produit tout son savoir-faire en matière de loisirs interactifs pour vous garantir une entière satisfaction et de nombreuses heures de divertissement.

Si toutefois, dans les **quatre-vingt-dix (90) jours** suivant la date d'achat du produit, celui-ci s'avérait défectueux dans des conditions normales d'utilisation, Ubi Soft s'engage à procéder à un échange aux conditions définies ci-après.

Passé ce délai de quatre-vingt-dix (90) jours, Ubi Soft accepte de vous échanger le produit défectueux moyennant **une participation forfaitaire de 100 FF (ou 15.24 euros) par produit.**

Pour que le produit défectueux puisse être échangé, envoyez-le dans son emballage d'origine, accompagné de l'original de la preuve d'achat, d'une brève description du problème rencontré, de vos coordonnées complètes et si la période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours est dépassée, d'un chèque ou d'un mandat postal de 100 FF (ou 15.24 euros) par produit libellé à l'ordre d'Ubi Soft.

Il est conseillé de procéder à cet envoi par lettre recommandée avec accusé de réception à l'adresse suivante :

**SUPPORT TECHNIQUE UBI SOFT RUE DES PEUPLIERS 56910 CARENTOIR**

©LucasArts Entertainment Company LLC. ©Lucasfilm Ltd. & TM. Tous droits réservés. Utilisation soumise à autorisation.

**JV-Lite™**

**NetFront™**  
Easy Communication Everywhere

**ACCESS™**

**with**

Java™ Virtual Machine Compliant Module

NetFront and JV Lite (JV Lite is compliant with Java specification) by Access Co. Ltd. is adopted for the Internet function of this product. NetFront and JV Lite are registered trademarks of Access Co. Ltd. in Japan. Java and all Java based trademarks and logos are trademarks or registered trademarks of Sun Microsystems Inc. in the U.S. and other countries. All brands and product names are trademarks or registered trademarks of their respective companies. This software includes the font(s) licensed by NEC Office Systems Ltd. This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.



# Dreamcast™

© LucasArts Entertainment Company LLC. © Lucasfilm Ltd. & TM. Tous droits réservés. Utilisation soumise à autorisation.

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorised rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unauthorisierter Verleih oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copia o transmisión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Kopiering eller överföring av detta spel är strängt förbjudet. Otillåten uthyrning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtmatig verhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

Product covered under one or more of U.S. Patents 5,460,374; 5,627,895; 5,688,173; 4,442,486; 4,454,594; 4,462,076; and Re. 35,839 and Japanese Patent 2870538

(Patents pending in U.S. and other countries) and Canada Patent 1,183,276 and European Patents 0682341, 80244; Publication 0671730, 0553545; Application 98938918.4, 98919599.5