MANUEL D'UTILISATION

Ubi Soft

STREET RACER™



vivid image

Français	p. 1
Deutsch	p. 17
Italiano	p. 33
Español	p. 47
Nederlands	p. 63

Le Vieux Manuel



Français

Le Vieux Manuel



Avertissement sur l'épilepsie

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous même ou par votre enfant.

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 (crises ou pertes 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 l'un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, pertes de conscience, troubles de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Ne vous tenez pas trop près de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous pouvez jouer dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Le Vieux Manuel



Table des matières

Introduction	p. 4
Démarrage du jeu	p. 4
Commandes	p. 6
Ecran player select	p. 8
Ecran game select	p. 9
Playback	p. 10
Pour mieux jouer	p. 11
Armes	p. 11
Les personnages Street Racer	p. 12
Specifications	p. 15
Garantie	p. 15
Credits	p. 77

Le Vieux Manuel

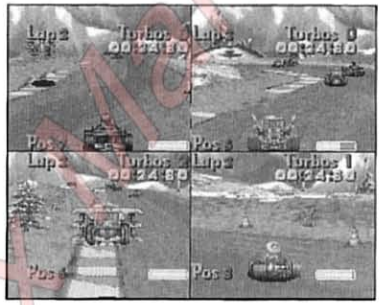
Introduction

Street Racer

Nous vous remercions d'avoir acheté Street Racer. C'est un jeu à la fois rapide, agressif et amusant !

Nous avons eut beaucoup de plaisir à concevoir Street Racer. Nous espérons que vous parviendrez rapidement à maîtriser toute la complexité, les agréments cachés et les possibilités que recèle ce jeu. Plus vous y jouerez, plus vous l' apprécierez!

Plusieurs joueurs !



Street Racer peut être joué simultanément par 4 joueurs. Une partie en mode multijoueur peut se jouer en Ecran Segmenté (Split Screen) ou en mode Micro. En mode Split Screen, chaque joueur dispose de sa propre fenêtre indépendante, tandis que dans le mode Micro, tous les joueurs jouent dans la même fenêtre. Vous pouvez choisir le mode de jeu depuis la fenêtre de sélection des joueurs (Player Select). Jusqu'à 4 joueurs peuvent choisir le même pilote/véhicule !

Démarrage du jeu

INSTALLATION DU JEU

Street Racer ne peut fonctionner que depuis le CD-ROM ; assurez-vous que le CD de jeu est bien installé dans votre lecteur de CD-ROM à chaque fois que vous faites une partie. **Depuis MSDOS ou la fenêtre MS-DOS de Windows, placez vous sur le lecteur de CD-Rom (en tapant D: si D est le nom de votre unité CD-Rom) et lancez le programme Install. Pour cela, vous devez indiquer au programme d'installation où vous souhaitez installer le jeu en indiquant le chemin complet y compris la lettre de votre disque dur; par exemple: install C \SRACER ou install D \JEUX\SRACER (Attention! Assurez vous que vous laissez un espace, et non deux points, entre la lettre de votre disque dur et le nom du repertoire).** Un répertoire SRACER va être créé sur votre disque dur pour Univbe et les options de paramétrage son, de sauvegarde de parties et d'affichage. Street Racer utilisera 1 Mb sur votre disque dur . Au cours de la procédure d'installation, il vous faudra paramétrer votre carte son en suivant les instructions affichées à l'écran. Si vous souhaitez modifier ultérieurement le paramétrage de votre carte son, vous pourrez le faire en exécutant le programme setup.exe sur votre CD de jeu. Allez dans votre lecteur de CD, et tapez setup.

Le Vieux Manuel

UNIVBE

La première fois que vous lancer Street Racer, UNIVBE va automatiquement essayer de paramétrer votre carte vidéo. Veuillez suivre les instructions affichées à l'écran. Il se peut que UNIVBE soit dans l'incapacité de paramétrer correctement certaines cartes pour cause d'incompatibilité, entraînant le blocage du jeu. Si vous rencontrez des problèmes lors de l'initialisation de UNIVBE, essayez d'exécuter le programme UVCONFIG.EXE qui se trouve dans le répertoire SRACER avec les options qui conviennent pour votre carte.
Pour ce faire, supprimez en premier les anciens fichiers du pilote avant d'exécuter UVCONFIG. SYS. Il vous suffit de taper les commandes DEL UVCONFIG.DAT et DEL UNIVBE.DRV.



Vous pouvez taper UVCONFIG/? pour voir la liste des options disponibles.
Si vous avez effacé accidentellement le fichier UVCONFIG.EXE, vous pouvez le copier à nouveau dans le répertoire SRACER depuis le CD Street Racer.
Lorsque vous avez terminé la procédure d'initialisation de votre carte, retournez dans votre lecteur de CD et lancez à nouveau le jeu.

EXECUTION DU JEU

Street Racer est programmé pour être exécuté sous MS-DOS, mais il est aussi possible de l'exécuter dans la fenêtre MS-DOS sous Windows. Veuillez noter que nous ne pouvons garantir le bon fonctionnement du jeu sous Windows. Pour un résultat optimal, nous vous recommandons fortement d'exécuter le jeu sous MS-DOS. Si vous êtes déjà dans Windows, quittez Windows pour aller à l'invite du DOS ; sous Windows 95, Arrêtez le système et Redémarrez l'ordinateur sous MS-DOS. Si vous démarrez votre machine avec Windows 95, vous pouvez taper sur la touche F8 lorsque l'écran affiche Démarrage de Windows 95 et choisir Command Prompt Only.

Pour lancer le jeu, placez vous sur le lecteur de CD (D: la plupart du temps) après avoir installé le CD du jeu Street Racer dans celui-ci, et tapez SRACER. Veillez à bien laisser le CD de jeu dans le lecteur de CD en cours de partie.

CLAVIER ET MANETTES DE JEU

Street Racer est un jeu de baston et de course automobile trés rapide que vous apprécierez mieux en utilisant une manette de jeu. Vous pouvez jouer au clavier à 2 joueurs au maximum. Il y a des paramétrages par défaut pour le clavier que vous pouvez configurer vous-même dans le menu d'options de jeu (Game Options). Vos paramétrages seront sauvegardés avec la fonction de sauvegarde de jeu (Save Game). Ce jeu supporte le branchement multijoueur Multitap pour 4 joueurs de Gravis. Si vous disposez de ce périphérique, veuillez l'installer avant de lancer le jeu. Le manche Multitap permettra à 4 joueurs de courir ensemble. Le jeu va rechercher et calibrer automatiquement les manettes de jeu connectées au port jeu de votre ordinateur, si vous en êtes équipé. Vous pouvez recalibrer votre manette de jeu en appuyant sur la touche Accélérer et en choisissant la manette de jeu que vous avez connectée avec les touches gauche/droite dans l'écran de sélection des joueurs (PLAYER SELECT).

Commandes

F1-F4 Pause/Reprise pour 1 à 4 joueurs
F5-F8 Modes VR
+ et - Redimensionnement de la fenêtre de jeu

MANETTES À 2 BOUTONS :

Accélérer :	A (bouton 1) ou B (bouton 2)
Turbo :	A (bouton 1) + Bas
Attaque frontale :	B (bouton 2) + Bas
Attaque latérale :	B (bouton 2) + Haut
Cogner à droite :	Appuyer sur A (bouton 1) en maintenant B (bouton 2) enfoncé
Cogner à gauche :	Appuyer sur B (bouton 2) en maintenant A (bouton 1) enfoncé
Sauter :	Haut
Frein/marche arrière :	Bas
Direction :	Gauche/Droite
Bloquer :	Cogner à droite et cogner à gauche simultanément (A + B + Bas)

MANETTES À 4/6 BOUTONS :

Accélérer :	C (bouton 3)
Turbo :	A (bouton 1)
Attaque frontale :	B (bouton 2)
Attaque latérale :	D (bouton 4)
Cogner à droite :	Appuyer sur C (accélérer) en maintenant D (attaque latérale) enfoncé
Cogner à gauche :	Appuyer sur C (turbo) en maintenant A (accélérer) enfoncé
Sauter :	Haut
Frein/marche arrière :	Bas
Direction :	Gauche/Droite
Bloquer :	Cogner à droite et cogner à gauche simultanément (C + A + D)

ATTENTION ! Veuillez noter qu'il vous est impossible de raccorder deux manettes à 6 boutons aux deux ports jeu, à moins d'avoir spécifié dans les options de jeu (Game Options) que votre manette de jeu est une manette à 2 boutons. Par ailleurs, le fait de raccorder deux manettes à 4 boutons aux deux ports jeu vous donnera une configuration «deux manettes à 2 boutons».

MANETTES GRAVIS À 8 BOUTONS POUR BRANCHEMENT MULTITAP :

Accélérer :	B
Turbo :	C
Attaque frontale :	Y
Attaque latérale :	X

Le Vieux Manuel

Cogner à droite :	R (bouton d'épaule droit)
Cogner à gauche :	L (bouton d'épaule gauche)
Sauter :	Haut
Marche arrière :	Bas
Frein/Marche arrière :	A
Direction :	Gauche/Droite
Bloquer :	Cogner à droite et cogner à gauche simultanément (R + L)
Modes VR :	Z

CLAVIER :	**Clavier 1 (par défaut)**	**Clavier 2 (par défaut)**
Accélérer :	R	Page suivante
Turbo :	D	Inser
Attaque frontale :	X	Fin
Attaque latérale :	G	Entrée
Cogner à droite :	R + G	Page suivante + Entrée
Cogner à gauche :	R + D	Page suivante + Inser
Sauter :	A	↑ 8
Frein/marche arrière :	<>	↓ 2
Gauche :	Caps Lock	← 4
Droite :	Q	→ 6
Bloquer :	R + D + G	Inser + Entrée + Page suivante

Vous pouvez aussi configurer le clavier 1 et 2 dans le menu Game Options (Options de Jeu). Veuillez noter que, du fait des limitations matérielles du clavier, certaines combinaisons de touches peuvent induire des conflits clavier. Faites des essais pour obtenir les meilleurs résultats. Les touches par défaut ont été choisies pour minimiser ce type de problème. Les commandes clavier fonctionnent comme une manette de jeu à 4 boutons.

CHOIX DU VEHICULE (CAR SELECT) :

Gauche/Droite : Pour visualiser les différents pilotes
Haut/Bas : Pour basculer entre le visage du pilote et les informations sur le pilote dans le mode à 3/4 joueurs
Entrée ou bouton Accélérer : Pour valider la sélection et sortir du mode de sélection de pilote
ECHAP : Retour



Notez que plusieurs joueurs peuvent choisir la même voiture !

CHOIX DU CIRCUIT (TRACK SELECT) :

Gauche/Droite : Pour changer de parcours
Haut/Bas : Pour choisir un circuit dans le parcours sélectionné
Entrée : Pour valider votre sélection
ECHAP : Retour

Le Vieux Manuel

PLAYBACK

Il y a deux modes de playback : Suivre la voiture et Caméra panoramique

Haut/Bas :	Pour changer de voiture à suivre dans le mode Suivre voiture
Gauche/Droite :	Pour faire tourner la caméra autour de la voiture dans le mode Suivre voiture
F1-F4 :	Pause/Reprise
Touche Accélérer :	Pour sélectionner le mode de relecture

Vous pouvez aussi changer les modes VR avec les touches F5-F8

L'écran Player Select (Menu principal)



PLAYERS : Jusqu'à 4 joueurs peuvent jouer ensemble. Votre PC détectera automatiquement le nombre de manettes qui ont été connectées.

GAME MODE (Mode de jeu) :

Normal : Vue depuis l'arrière du véhicule.

Micro : Vue du dessus, avec les véhicules sur un même écran. Dans le mode Micro à plusieurs joueurs, si un joueur ne parvient pas à rester dans le même écran que le leader, il écopera d'une pénalité qui sera déduite de son temps final. Il faut écoper du moins de pénalités possible. Vous pouvez accumuler des points de bonus, comme dans le mode normal, mais aucune arme n'est disponible dans le mode Micro.

LOAD/SAVE GAME (Charger/Sauvegarder): Attention ! Vous ne pouvez sauvegarder qu'un seul jeu à la fois. Ainsi, en sauvegardant un jeu vous effacez le jeu précédemment sauvegardé.

GAME OPTIONS (Options de jeux)

Vous pouvez changer d'options de jeu ici et accéder aux menus de configuration du clavier et des manettes de jeu. Le joueur peut paramétrer un certain nombre d'options : nombre de tours, niveau de difficulté, vitesse du jeu dans le mode Rumble (Arène), et ainsi de suite. Le nombre de tours peut être fixé entre 1 et 80 ; mais en championnat, le nombre minimum est de 10 tours par course. Dans le mode Split Screen (Ecran Segmenté) à 1-3 joueurs vous pouvez aussi passer d'un écran segmenté en fenêtres larges ou en boîtes. En mode à 4 joueurs, seul le mode Boîte est disponible. C'est également depuis ce menu que vous pouvez configurer votre propre championnat personnalisé (voir Coupe personnalisée (Custom Cup) ci-après pour plus de détails).

DISPLAY OPTIONS (Options Vidéo)

Vous pouvez personnaliser les options vidéo pour tirer au mieux parti des

Le Vrai Manuel

capacités de votre PC. Essayez les différentes options possibles jusqu'à obtenir le meilleur résultat. Vous pouvez sauvegarder et charger vos paramétrages.

L'ecran game select

A ce stade, vous devez choisir le mode de jeu dans lequel vous souhaitez jouer. Les modes de jeu sont disponibles pour jusqu'à 4 joueurs.

RACE/RUMBLE (Course/Arène)



Race : Il s'agit du célèbre mode de course automobile de Street Racer !

Rumble : Il s'agit d'un mode de défi spécial où toutes les voitures se livrent à une bagarre féroce dans une arène.
Le but du jeu est de pousser vos adversaires hors de l'arène, le dernier pilote à rester dans l'arène étant le vainqueur.
Le niveau de difficulté est déterminé par le paramétrage effectué dans le menu d'options (Options Menu).
Mode Easy (facile): Des murs entourent l'arène (il faut détruire les murs en premier).
Mode Medium (moyen): Les murs comprennent un certain nombre d'espaces vides.
Mode Hard (difficile): Les murs comprennent encore plus d'espaces vides.
Mode Crazy (dingue): Il n'y a aucun mur.
Veuillez noter que, dans les modes easy, medium et hard, les murs restant en place s'effondreront automatiquement au bout d'un certain temps !

PRACTICE (Entrainement)
Pour vous entraîner contre des voitures pilotées par l'ordinateur ou contre un autre joueur. Vous pouvez vous entraîner avec des voitures différentes sur des circuits différents. Toutefois, vous ne pourrez vous entraîner que sur les circuits des COUPES auxquelles vous avez accès. Pour pouvoir vous entraîner sur les circuits de la coupe d'Argent, vous devez d'abord avoir remporté la coupe de Bronze.

HEAD TO HEAD (Face à face)
Il s'agit d'un mode de défi contre un ordinateur ou un autre joueur.
Dans le mode «face à face», les joueurs peuvent choisir leur propre circuit pour livrer bataille. Toutefois, le choix des circuits est limité par les Coupes auxquelles vous avez accès.
Des points seront attribués pour chaque course et le joueur ayant le plus grand nombre de points sera déclaré vainqueur. Les joueurs peuvent décider du nombre de courses à effectuer (jusqu'à 99 manches).

Les Jeux Vidéo

CHAMPIONNAT et COUPE PERSONNALISEE

Championnat (Championship): Pour les coupes de Bronze, d'Argent (Silver) et d'Or (Gold), tous les circuits pour la coupe choisie seront sélectionnés automatiquement par l'ordinateur. A chaque coupe correspond un niveau de difficulté différent qui reflète le niveau d'intelligence et de performances des voitures pilotées par l'unité centrale. Le niveau de difficulté est 'facile' pour la coupe de Bronze, 'moyen' pour la coupe d'Argent et 'difficile' pour la coupe d'Or. Pour pouvoir passer à une coupe de niveau supérieur vous devez avoir remporté la ou les coupes de niveau inférieur. Par exemple, vous ne pouvez jouer la coupe d'Argent que si vous avez tout d'abord remporté la coupe de Bronze.
Un mot de passe est donné au joueur à chaque coupe gagnée. Le mot de passe peut être saisi dans l'écran d'options.

Coupe personnalisée (Custom cup): Ici, les joueurs peuvent établir une saison de courses en choisissant un certain nombre de circuits parmi la liste proposée dans le menu d'options de jeu (Game Options). Cette liste ne contiendra que les circuits des COUPES auxquelles vous avez accès. Par exemple, si vous avez gagné la coupe d'Argent, la liste inclura tous les circuits des coupes de Bronze et d'Argent. Le niveau de difficulté et le nombre de tours seront déterminés par les paramétrages effectués dans le menu d'options (Options Menu).

Remarques générales :
Le niveau de difficulté du jeu pour l'ensemble des modes, sauf pour le mode Championnat (coupes de Bronze, d'Argent et d'Or), sera déterminé par le joueur dans le menu d'options.
Tous les types de jeu sont disponibles dans les modes à 1 à 4 joueurs. Les armes sont à la disposition du joueur dans tous les types de jeu, sauf dans le mode Micro.

Playback

Vous pouvez revoir la dernière partie que vous avez jouée. L'espace mémoire pour enregistrer le jeu étant limité, il est possible que toute votre partie ne soit pas enregistrée si vous avez choisi un nombre élevé de tours. Vous pouvez cependant revoir ce qui a été enregistré.
Il y a deux modes de relecture : Suivre voiture et Caméra panoramique. Vous pouvez changer de mode en cours de relecture. Dans le mode Suivre voiture, vous pouvez aussi changer la voiture que la caméra doit suivre. Vous pouvez aussi changer de mode de visualisation (Mode VR).
Veuillez noter que, dans le mode Micro, il n'y a pas interaction du joueur au cours de la relecture, vous ne pouvez qu'assister à la relecture de la dernière partie jouée.
Veuillez aussi noter que, dans le mode Micro, si vous redimensionnez la fenêtre de jeu avec les touches - et +, la relecture peut ne pas fonctionner correctement.

Pour mieux jouer

Energie
La voiture d'un joueur peut être endommagé des suites de collisions avec d'autres voitures. Les dégâts subis peuvent être réparés en ramassant des 'mallettes pharmacie' sur la piste. Les dégâts affectent le niveau de performances de la voiture (accélération, vitesse maximum, maniabilité).

Turbo
Lorsqu'on l'utilise, la voiture accélère brusquement pendant environ une seconde et la vitesse maximum de la voiture augmente d'environ 30%. Le turbo peut être ramassée par le joueur sur la piste.

Bonus
Le joueur recevra des points de bonus au cours d'une course pour : son agressivité (pour avoir endommager le plus d'autres véhicules), avoir fait le meilleur temps au tour, avoir pris un tour à d'autres voitures, avoir collecté des étoiles, avoir eu une conduite parfaite (en finissant une course sans avoir subi aucun dégât !).

Objets à ramasser

Turbo 

Mallette pharmacie 

Étoiles 

Armes

Obstacles : mines
Type 1 - Explosent à l'impact et causent des dégâts à la voiture. 

Type 2 - Explosent à retardement. Elles se collent à votre voiture et explosent au bout de quelques secondes. Cognez d'autre voitures pour vous en débarrasser. 

Armes :
L'ensemble des armes (coups, attaques latérale et frontale) sont à la disposition des joueurs dans le mode normal. Il y a, toutefois, un certain délai avant que vous puissiez réutiliser les attaques frontales et latérales. En général, une attaque latérale revient à pousser une voiture hors du chemin et à la ralentir, tandis qu'une attaque frontale a une plus longue portée et permet au joueur d'attaquer les voitures qui le précèdent.

Le Vieux Manuel

Protection :
La fonction Bloquer réduit la taille de votre voiture qui devient trop petite pour être prise comme cible ou poussée hors du terrain (ce qui est spécialement utile dans le mode Bagarre). Une fois que vous avez utilisé cette fonction, il y a un certain délai avant que vous puissiez réutiliser la fonction Bloquer.



Le combat est un élément essentiel de Street Racer. Si vous utilisez une attaque frontale ou latérale sur les voitures pilotées par l'unité centrale, il est certain qu'elles vont user de représailles à votre encontre et utiliser leurs attaques frontale et latérale contre vous. Les voitures pilotées par l'ordinateur ont chacune des réactions différentes, c'est pourquoi vous devez faire un bon usage stratégique de la fonction de blocage !

Les personnages Street Racer



Hodja Nasreddin

Pays :	Turquie
Age :	Quatre siècles et des poussières
Commentaires :	Vieux magicien sage et amical, avec un sens de l'humour retors et plus d'un tour dans son sac.
Voiture :	Coussin magique équipé de roues. Lorsque Hodja utilise son arme spéciale, les roues disparaissent et il lévite sur son tapis volant.
Armes :	Le tapis volant survole les voitures et les obstacles mais suit la piste. Le champ de force magique repousse les adversaires.
Coup de poing :	Coup asséné avec une dague ottomane en caoutchouc.



Frank (le certificat de naissance indique Frank Instein)

Pays :	Transylvanie
Age :	100 ans
Commentaires :	Comme Frankenstein, il est grand et vert, avec des balafres et le cou traversé par un boulon. Mais en fait, il a un coeur d'or et possède un certain charme irréel.
Voiture :	Une grande voiture rapide, basse et verte, avec une tuyauterie chromée.
Armes :	Un esprit hurlant effraye les autres joueurs. La Batmobile fonce dans les autres joueurs.
Coup de poing :	monstrueux, il écrabouille ses adversaires.

Le Vieux Manuel



Suzulu

Pays :	Afrique
Age :	La quarantaine (marié, une demie douzaine d'enfants, et ce n'est pas fini...)
Commentaires :	Le premier pilote de rallyes d'Afrique. Durant ses heures de loisirs, il pratique un peu le culte vaudou.
Voiture :	Un objet à l'aspect étrange, fabriqué entièrement avec des produits naturels, principalement des bâtons et des peaux d'animaux. A l'arrière sont attachés ses outils de travail, des lances, boucliers et têtes de rhinocéros.
Armes :	La tête de rhino et les lances éloignent les autres voitures. La charge du rhino pousse les adversaires sur le côté et endommage sérieusement les voitures.
Coup de poing :	coup asséné avec un bâton vaudou.



Biff

Pays :	Etats-Unis
Age :	19 ans
Commentaires :	Ce type est grand, méchant et agressif. Il porte une batte de base-ball, qui parle pour lui. Biff n'a pas grand chose dans la cervelle, et n'obtiendra certainement jamais de diplôme universitaire.
Voiture :	Biff conduit ce qu'il croit être le symbole ultime de son statut, à savoir un buggy bleu 4 roues motrices avec un moteur gonflé, entièrement chromé, afin de pouvoir admirer son reflet.
Armes :	Les pneus se gonflent afin de pousser les adversaires sur le côté. Un grappin tire les voitures qui le précèdent vers l'arrière, et fait avancer la sienne.
Coup de poing :	coup violent asséné avec une batte de base-ball



Raphael

Pays :	Italie
Age :	23 ans
Commentaires :	Il est le rêve de toutes les femmes et le cauchemar de tous les hommes. Il a tout : beauté, argent, talent, personnalité et conquêtes féminines. Son sourire fait des ravages à 100 mètres à la ronde. En fait, il n'a pas d'amis mais il s'en moque. Il a tout du parfait Italien : le look, les costumes et la toute dernière voiture de sport. Il admire secrètement Surf.
Voiture :	Il possède la toute dernière voiture de sport italienne, une décapotable puissante à l'allure agressive. Elle est rapide et démarre sur les chapeaux de roues, mais sa rapidité apparente est trompeuse, car sa tenue de route et ses freins laissent à désirer. Elle a des ratés au niveau de l'allumage et le tuyau d'échappement dégage de la fumée .
Armes :	Un grappin avec une chaîne dorée tire les autres voitures en arrière. De grands klaxons stéréo font sursauter les autres voitures.
Coup de poing :	direct et cool.

Le Vieux Manuel



Surf Sister

Pays :	Australie (diplômée en mécanique)
Age :	Ne jamais le demander à une femme !
Commentaires :	Blonde, somptueuse, avec quelque chose d'Alerte à Malibu... Extrêmement belle, et elle le sait. Elle veut montrer à ces hommes de quel bois elle se chauffe. C'est également une nageuse accomplie.
Voiture :	Une coccinelle Volkswagen, conversion BAJA. Décapotable, avec d'immenses roues pour rouler sur le sable, un énorme moteur visible à l'arrière avec un tuyau d'échappement chromé.
Armes :	Des ballons se gonflent et sortent des pneus afin de chasser les autres voitures L'attraction magnétique attire les autres voitures vers elle pour mieux les repousser.
Coup de poing :	petit coup asséné avec une serviette de plage



Helmut Von Pointenegger

Pays :	Allemagne
Age :	Pilote à la retraite
Commentaires :	Helmut est l'un des plus vieux pilotes. Il a une allure sévère et dure. Son énorme moustache, son monocle à bordure dorée, son vieux casque en pointe, ses bottes montantes et son pantalon jodhpurs reflètent son caractère discipliné.
Voiture :	Helmut conduit un étrange mélange de triplan Red Baron et d'une voiture de course Mercedes classique. Ses pneus étroits font douter de sa tenue de route mais cet engin est construit comme un tank.
Armes :	Des scies tournantes latérales endommagent considérablement les autres voitures. Le triplan essaie de voler dans les autres voitures.
Coup de poing :	coup asséné avec une canne.



Sumo-San

Pays :	Japon
Age :	Inconnu (il vient du futur)
Commentaires :	D'après ce que savent ses amis, Sumo est un ancien champion de lutte Sumo. Fatigué de la violence dans le sport, il préfère désormais utiliser ses gadgets high-tech pour gagner. Mais il ne dédaigne pas se servir de son poids. Il a une admiration particulière pour Hodja.
Voiture :	La voiture de Sumo-San est un exemple à la fois étrange et merveilleux de la voiture du futur. Une voiture à chenilles personnalisée avec une superbe tenue de route due au poids et à la traction
Armes :	Un choc électrique envoie un rayon X fulgurant aux voitures avoisinantes. Sa voiture se soulève dans les airs et atterrit en éjectant les autres.
Coup de poing :	gifle de sumo.

Le Vieux Manuel

Specifications

Configuration matérielle requise :

IBM PC CD-ROM 486 DX2/66 & 100% compatible - Pentium recommandé.
DOS version 6.0 - Compatible Windows™95.
RAM : 8Mo, lecteur de CD-ROM à deux vitesses.
Carte son : Sound Blaster™ & compatible, Maxi Sound 100% compatible.
Carte vidéo VGA, 256 couleurs, Pentium recommandé pour les écrans 640x480.
1 Mb d'espace libre sur disque dur.
Supporte les pad Gravis, le joystick CH etles adaptateurs Multipad (ex : Gravis Grip).

Garantie limitée

Ubi Soft garantit à l'acheteur du produit original que le disque compact («CD») fourni avec ce produit ne présentera aucun défaut pendant une période d'utilisation normale de quatre-vingt-dix (90) jours après la date d'achat (la date de la facture faisant foi).

Pour tout produit défectueux, appelez notre Hot Ligne au 02.99.08.90.77. Demandez le n° d'accord obligatoire et envoyez pour échange le logiciel défectueux muni de ce manuel sans sa boîte à :

EURO-MAINTENANCE
BP 56200 La Gacilly

Il sera nécessaire de préciser sur papier libre votre nom, prénom, rue, ville, ainsi que le n° d'accord, la date d'achat et le magasin. L'échange reste possible chez votre revendeur.

Ce logiciel, ce manuel et le livret qui les accompagne sont copyright et tous droits réservés Ubi Soft. Ce manuel et les produits qui l'accompagnent ne peuvent être copiés, reproduits, traduits ou transférés, même en partie et sous quelque forme que ce soit sans l'accord écrit préalable de Ubi Soft.

CE LOGICIEL, CE CD, ET SA DOCUMENTATION SONT VENDUS «TELS QUELS». EN DEHORS DE LA PERIODE DE GARANTIE DE QUATRE-VINGT-DIX JOURS CONCERNANT LES DEFAUTS DE FABRICATION DU CD, UBI SOFT 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, MÊME SI LA SOCIETE A ETE INFORMEE D'UN TEL USAGE. DE LA MÊME MANIERE, LES RISQUES LIES A L'UTILISATION, AUX RESULTATS, ET AUX PERFORMANCES DE CE LOGICIEL, DE CE CD ET DE LA DOCUMENTATION SONT LAISSES A VOTRE ENTIERE RESPONSABILITE. UBI SOFT NE POURRA EN AUCUN CAS ÊTRE TENU POUR RESPONSABLE ENVERS VOUS-MÊME OU UN TIERS EN CAS DE DOMMAGES INDIRECTS, CONSECUTIFS OU SPECIFIQUES LIES A LA POSSESSION, L'UTILISATION OU LE MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT, Y COMPRIS ET SANS LIMITATION LES DOMMAGES A LA PROPRIETE ET, DANS LES LIMITES PREVUES PAR LA LOI, LES DOMMAGES EN CAS DE BLESSURES, MÊME SI UBI SOFT A ETE INFORME DE LA POSSIBILITE DE TELS DOMMAGES OU PERTES. L'ACHETEUR ACCEPTE TACITEMENT LE FAIT QUE LA RESPONSABILITE DE UBI SOFT EN CAS DE PLAINTE LEGALE (CONTRAT, PREJUDICE, OU AUTRE) NE POURRA ÊTRE ENGAGEE AU-DELA DU MONTANT DU PRIX PAYE A L'ORIGINE POUR L'ACHAT DE CE PRODUIT.

Credits

PC Programming
Dave Cantrell, Steven Dunn, Harris Bernardez.

Graphics
Jean-Marc Geffroy and Arnaud Kotelnikoff, David Garcia, Fabrice Holbe, Geoffroy De Cressy, Pierre Truong, Sandrine Maigret, Sébastien Bicorne.

Animation
Pierre Fassel, Jean-Marc Ky with Cédric Demule, Isabelle Enguerrand, Walter Lebrec, Frédéric Gonçalves.

Design
Vivid Image.

Sound Design
Didier Lord and Sylvain Brunet, Daniel Masson, Gaëlle Gauthier, Guillaume Billaux, Olivier Mortier, Raphaël Moreto.

Sound Programming
Stéphane Bellanger and Frederic Decreau, Guillaume Michel.

Play Testing
Olivier Martel and solo Rabearivelo, Sylvain Altmeyer and all their team.

Product manager
Isabelle Neltner.

Marketing Assistant
Jean-Bernard Jacon.

Packaging
Ubi Pictures: Véronique Lefebvre, Cyril Delhomenie.

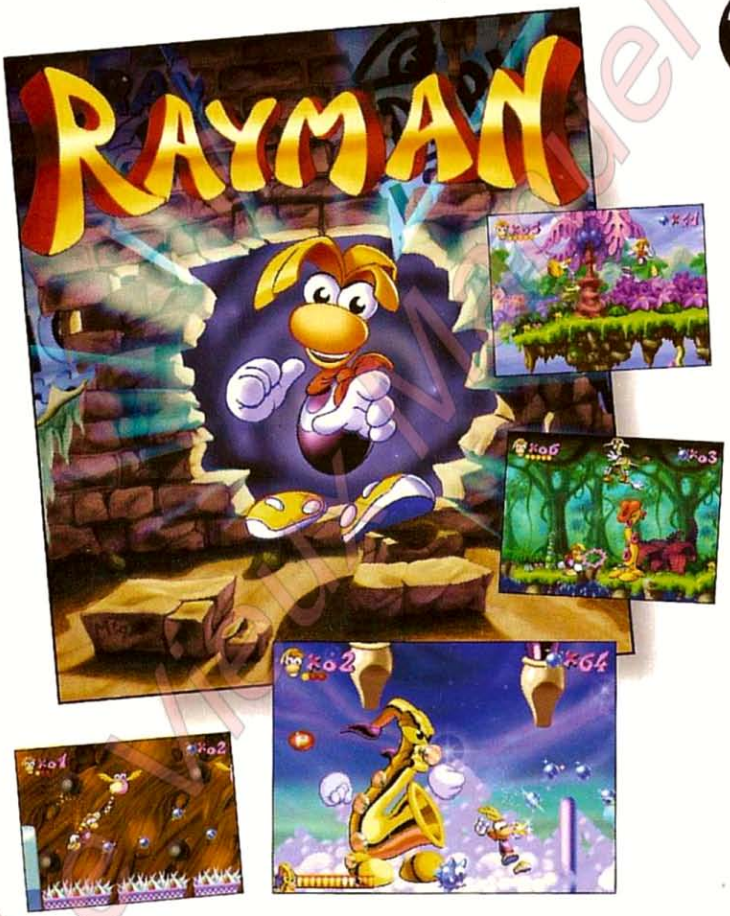
Project Manager
Vincent Minoué.

Producer
Mevlut Dinc.

Special thanks to the many others who worked on the project!

Le Vieux Manuel

Plus de 800 000 exemplaires vendus dans le monde !
Over 800 000 copies sold over the world!
Mehr als 800 000 verkaufte Spiele Weltweit!



«Le meilleur jeu de plateformes sur PC» - *Gen4*
«This game is a definite must-have» - *Time*
«Mit seinem Spielwitz und der tollen Grafik zählt Rayman» - *PCgo*

Le Jeu Vidéo

UBI SOFT
28 rue Armand Carrel
93108 MONTREUIL SOUS BOIS CEDEX
FRANCE

UBI SOFT Gmbh
Zimmerstr. 19
DUSSELDORF 40215
DEUTSCHLAND

UBI SOFT
Via Anfiteatro, 5
20121 MILANO
ITALIA

UBI SOFT
Plaza de la Unión, n°1
08190 Sant Cugat del Vallès
BARCELONA
ESPAÑA

GIS BENELUX
30 avenue de Roodebeek
1030 BRUXELLES
BELGIQUE





Internet:http://www.ubisoft.com

©1996 Vivid Image. Published by Ubi Soft Entertainment/ Vivid Image.
Developed by Vivid Image.

Portions © copyright 1993-1995, SciTech Software

Uses Smacker Video Technology, copyright © 1994-1996 by Invisible, Inc. d.b.a RAD Software.

Le Vieux Manuel