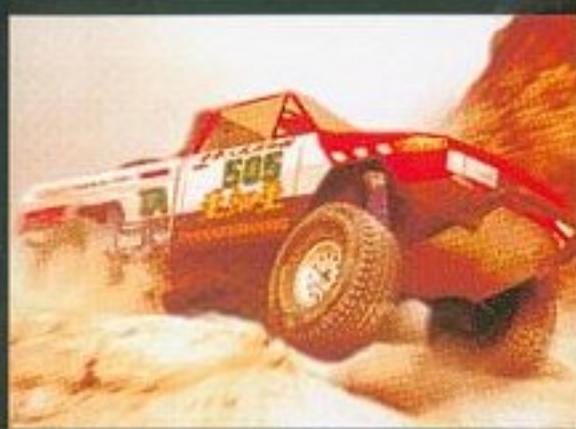
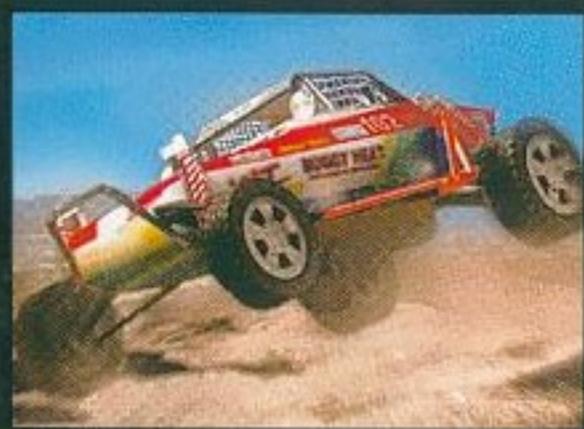


# BUGGY HEAT

TM



## MANUAL

Merci d'avoir acheté Buggy Heat ! Ce logiciel est exclusivement conçu pour la console Dreamcast. Veuillez lire attentivement ce manuel avant de commencer à jouer à Buggy Heat.

## CONTENU

Comment jouer .....	36
Commencer à jouer .....	38
Sélection du mode .....	39
Championnat .....	40
Interprétation de l'écran .....	43
Menu pause .....	44
Replay .....	45
Course contre la montre .....	46
Défi .....	48
Indicateur de niveau .....	50
Entraînement .....	51
Options .....	52
Garage & Bibliothèque .....	53
Internet .....	54

### Conduisez à toute allure au volant de votre nouveau bolide !

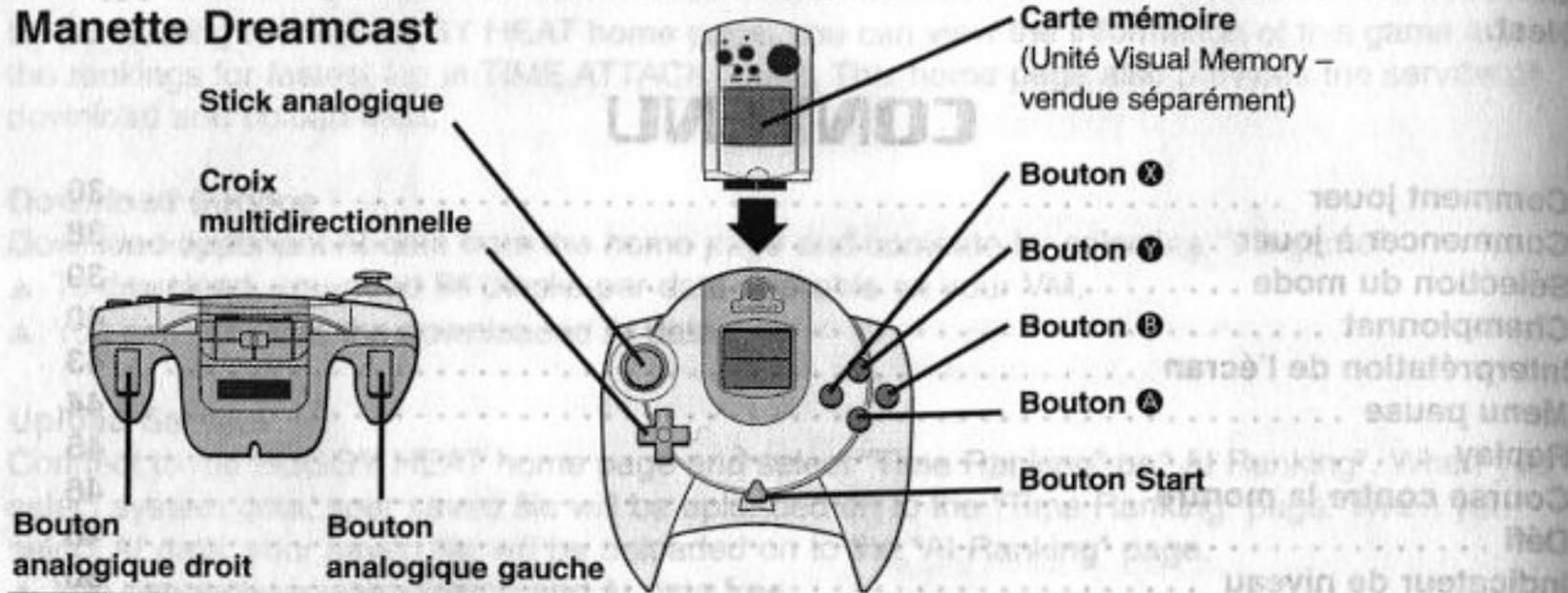
Les buggies ? Ce sont les toutes dernières machines personnalisées destinées à conquérir tous types de routes, grâce à leur alliance de légèreté et de robustesse. Prenez en main l'un de ces buggies conçus pour la conduite tout-terrain et défiez vos adversaires. A vous d'être le meilleur ! Les buggies vous offrent enfin une course tout-terrain vraiment réaliste !

Le jeu est doté d'un système d'intelligence artificielle (AI) sophistiqué, servant à enregistrer et étudier les techniques de course du joueur. Utilisez-le pour améliorer votre conduite et défier vos amis à la course !

- Ce logiciel est conçu pour 1 ou 2 joueur(s).
- Avant d'allumer la console, connectez-y les périphériques Dreamcast.
- Pour redémarrer la console Dreamcast, appuyez sur les boutons **A+B+X+Y** et sur le bouton START en cours de jeu. Vous retournerez à l'écran du menu principal.
- Ce logiciel requiert une unité Visual Memory (VM) pour la sauvegarde des données de pilotage automatique et de Replay (voir p. 43).

# COMMENT JOUER

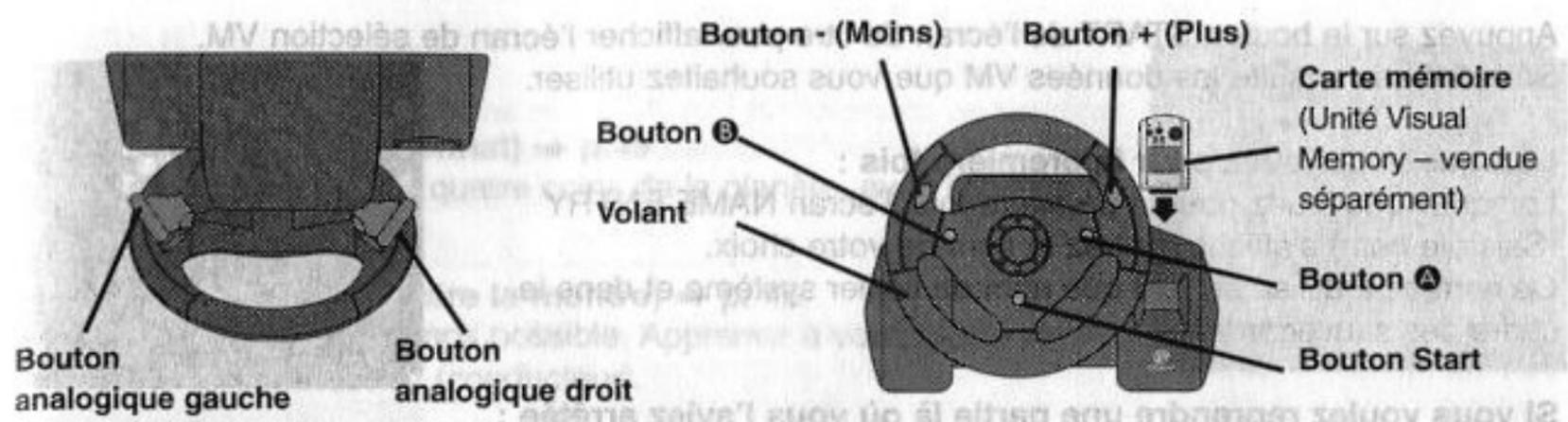
## Manette Dreamcast



Boutons	Déplacement
Stick analogique	Direction (analogique)
Croix multidirectionnelle	Direction (numérique)
Bouton A	Vitesse supérieure (passe la vitesse supérieure)
Bouton B	Frein à main
Bouton X	Vitesse inférieure (passe automatiquement en marche arrière lorsque vous roulez à moins de 20 km/h)
Bouton Y	Passe automatiquement en marche arrière lorsque vous roulez à moins de 20 km/h (recule pendant que vous appuyez)
Bouton analogique gauche	Frein
Bouton analogique droit	Accélérateur
Bouton Start	Démarre le jeu, le met en pause et le redémarre.

- ▲ Si vous avez sélectionné le mode automatique, le passage des vitesses se fera automatiquement.
- ▲ La marche arrière s'enclenche automatiquement lorsque vous roulez à moins de 20 km/h. Ceci s'avère utile lorsque vous heurtez un poteau ou rentrez dans un mur.
- ▲ Si vous insérez un "Vibration Pack" (vendu séparément) dans le port d'extension 2, vous pourrez sentir les mouvements du véhicule.
- ▲ Si vous jouez à deux, vous devez vous procurer une manette de jeu supplémentaire.
- ▲ La configuration des boutons est basée sur la configuration de type A (par défaut). Vous pouvez la modifier en sélectionnant KEY SETTING (Paramétrage des touches) dans le menu OPTIONS (voir p. 52).
- ▲ Lorsque vous allumez la console, n'appuyez pas sur le stick analogique ni sur les boutons analogiques gauche/droite. Cela pourrait provoquer des problèmes de positionnement susceptibles d'affecter la conduite de votre véhicule.

## Volant



	Opération
Volant	Conduite (analogique)
Bouton A	Frein à main
Bouton B	Passe en marche arrière lorsque vous roulez à moins de 20km/h. (recule lorsque vous le maintenez enfoncé)
Bouton + (Plus)	Vitesse supérieure (passe la vitesse supérieure)
Bouton - (Moins)	Vitesse inférieure (passe en marche arrière si vous roulez à moins de 20km/h)
Bouton analogique gauche	Frein
Bouton analogique droit	Accélérateur
Bouton Start	Démarre le jeu / Met en pause / Fin de la pause

- ▲ Si vous avez sélectionné le mode automatique, le passage des vitesses se fera automatiquement.
- ▲ La marche arrière s'enclenche automatiquement lorsque vous roulez à moins de 20 km/h. Ceci s'avère utile lorsque vous heurtez un poteau ou rentrez dans un mur.
- ▲ Il est impossible d'utiliser le "Vibration Pack" avec le volant.
- ▲ Si vous jouez à deux, il vous faut acheter une manette de jeu supplémentaire.
- ▲ La configuration des boutons est basée sur la configuration de type A (par défaut). Vous pouvez la modifier en sélectionnant KEY SETTING (Paramétrage des touches) dans le menu OPTIONS (voir p. 52).
- ▲ Ne touchez pas le volant ni les boutons analogiques gauche/droite pendant que vous allumez la console. Cela pourrait provoquer des problèmes de positionnement susceptibles d'affecter les performances de votre véhicule. Si cela se produisait, éteignez la console et rallumez-la sans toucher les touches concernées.
- ▲ Nous ne garantissons pas le fonctionnement des manettes Dreamcast non officielles.

# COMMENCER À JOUER

Appuyez sur le bouton START de l'écran de titre pour afficher l'écran de sélection VM. Sélectionnez ensuite les données VM que vous souhaitez utiliser.

## Lorsque vous jouez pour la première fois :

Lorsque vous jouez pour la première fois, l'écran NAME ENTRY (Saisir le nom) s'affiche. Entrez le nom de votre choix.

Ce nom sera utilisé en tant que nom de fichier système et dans le cadre des sauvegardes.

## Si vous voulez reprendre une partie là où vous l'aviez arrêtée :

Si vous voulez continuer une partie déjà commencée, sélectionnez le fichier concerné dans le VM dans lequel elle a été sauvegardée.

▲ Pour sauvegarder/charger des données, un VM est nécessaire {vendu séparément}.

▲ Pendant le processus de sauvegarde ou de chargement, n'éteignez pas la console et ne retirez pas le VM, la manette ni aucun autre périphérique.

▲ Les données système (progression du jeu, nom saisi, options de configuration, etc.) sont enregistrées automatiquement. Si vous insérez ou retirez le VM pendant le jeu, vous compromettez la bonne marche de la sauvegarde et/ou du chargement.

▲ Les résultats de la configuration du garage et du conducteur sont enregistrés en tant que données AI.

▲ Le volume des données de Replay dépend de la course (le nombre de blocs ne change pas). Si vous dépassez la durée de sauvegarde prévue, vous ne pourrez pas voir l'ensemble de la course ou constaterez que le contenu de celle-ci est différent.



## NOMBRE DE BLOCS NECESSAIRES A CE JEU

Données système :	9 blocs
Données AI (configuration garage et résultats AI):	56 blocs/véhicule
Données de Replay :	90 blocs/course (6 minutes maximum)

# SÉLECTION DU MODE

## Modes principaux

### Championship (Championnat) ➔ p.40

Propose des courses aux quatre coins de la planète, avec l'objectif de devenir le champion.

### Time Attack (Course contre la montre) ➔ p. 46

Recherche du meilleur temps possible. Apprenez à vous battre et améliorez vos données AI (conducteur).

### VS Game (Défi) ➔ p. 48

Défiez vos amis ou vos propres données AI.

### Level Checker (Indicateur de niveau) ➔ p. 50

Confirmez l'amélioration de vos données AI (conducteur) en pratiquant des courses contre la montre. Testez-vous pour améliorer vos données AI.

### Pratique ➔ p.51

Vous pouvez rouler librement sur un immense circuit composé de différents types de terrains.

## Mode de configuration

### Option ➔ p. 52

Vous pouvez modifier les paramètres du jeu, de la manette et du son.

### Garage ➔ p. 53

Définit les réglages et la couleur de votre véhicule.

### Library (Bibliothèque) ➔ p. 53

Vous permet de visualiser les données de Replay ou vos scores passés, ainsi que de confirmer le profil de votre véhicule et du conducteur.

### Internet ➔ p. 54

Visitez le site Internet de BUGGY HEAT.



# CHAMPIONNAT

8 véhicules concourent pour le titre de champion du monde dans le cadre de courses se déroulant aux quatre coins du monde. Sélectionnez un véhicule et un conducteur et participez au championnat ! Le champion sera le conducteur doté du meilleur score à l'issue des 13 courses requises.

## Déroulement du championnat

### Choix de la catégorie :

Lorsque vous commencez au niveau NORMAL, vous devez courir dans trois catégories. A chaque fois vous terminez une catégorie dans les trois meilleurs, vous passez à la catégorie suivante. Chaque catégorie est caractérisée par un niveau de difficulté (compétence des adversaires) et un nombre de courses.

- ▲ Vos progrès sont automatiquement enregistrés à chaque fois que vous achevez une catégorie. Si vous quittez le mode avant d'achever une catégorie, vous devrez reprendre à la première course de la catégorie.

### Choix de la voiture :

1. Sélectionnez un véhicule et un conducteur parmi les 8 qui vous sont proposés. **Remarque** : il est impossible de changer les combinaisons voiture/conducteur. Vous pouvez charger les données AI à partir du VM. Vous ne pouvez pas changer de véhicule au cours d'une catégorie.
2. Vous pouvez choisir une transmission automatique (AT) ou manuelle (MT). Pour les véhicules de votre VM, vous pouvez également sélectionner le pilotage automatique (voir p. 51).

### Informations :

Vous pouvez consulter des informations sur le type de course ou sur les étapes nécessaires à l'achèvement d'une catégorie. Selon les courses, le temps peut être différent. Si vous sélectionnez GARAGE avant une course, vous pouvez changer les paramètres de votre véhicule.

### Course

Lorsque vous êtes prêt, vous pouvez commencer à concourir.

- ▲ Vous démarrez en huitième position, mais cela change au fil du jeu en fonction du classement que vous obtenez au cours de la dernière course.



# CHAMPIONNAT

## Scores et conditions de victoire

### Points

En fonction de votre classement dans chaque course, vous pouvez obtenir les points suivants :

Position	1e	2e	3e	4e	5e	6e	7e	8e
Points	16	12	9	6	4	2	1	0

Si vous terminez toutes les courses requises de chaque catégorie, votre score total servira à déterminer votre classement final.

### Courses et catégories

Les courses correspondant à chaque catégorie sont organisées de la façon suivante : Pour la catégorie NORMAL, par exemple, vous devez achever 3 courses et être classé parmi les trois meilleurs pour passer à la catégorie HARD (difficile). Si vous quittez le mode après avoir terminé une catégorie, vous pouvez reprendre le jeu à la première course de la catégorie suivante.

	Normal	→	Hard (difficile)	→	Expert
France	---	3e ou mieux	(1)	3e ou mieux	(1)
Etats-Unis	(1)		--		(2)
Egypte	(2)		(2)		(3)
Russie	(3)		(3)		(4)
Pérou	--		(4)		(5)
Japon	--		--		(6)

- ▲ Les courses ont lieu dans l'ordre indiqué.
- ▲ Si vous terminez une catégorie sans vous classer parmi les trois meilleurs coureurs, vous obtenez le message GAME OVER (Partie terminée) et ne serez pas autorisé à passer à la catégorie suivante.



# CHAMPIONNAT

## Fin d'une course et Game Over (Partie terminée)

### Résultat :

Le résultat de votre course s'affiche lorsque vous avez effectué le nombre de tours de circuit requis. Après avoir consulté votre classement, votre temps et les points obtenus, votre classement général et votre score global s'affichent (appuyez vers le haut et vers le bas sur la croix multidirectionnelle pour passer d'un écran à l'autre). Sélectionnez REPLAY pour visualiser votre dernière course. Si vous appuyez sur START au cours du Replay, vous retournez à l'écran des résultats. Sélectionnez SAVE REPLAY (Sauvegarder Replay) pour enregistrer le Replay et le visualiser lorsque vous le souhaitez. EXIT (Sortie) vous permet de passer à la course ou à la catégorie suivante.

▲ Vous ne pouvez pas déplacer votre voiture pendant que l'écran RESULT (Résultats) est affiché. N'oubliez pas de sauvegarder systématiquement vos données de Replay car vous les perdez si vous passez à l'étape suivante sans les enregistrer.

## Game Over (Partie terminée)

Si vous n'atteignez pas la ligne d'arrivée à temps ou que vous ne faites pas partie des trois premiers coureurs, vous obtenez le message GAME OVER.

## Comment gagner le championnat

Une fois toutes les courses du niveau EXPERT terminées, le véhicule ayant totalisé le plus de points est déclaré champion et se voit attribuer un bonus.

Si vous vous situez parmi les trois meilleurs, vous pouvez sélectionner davantage de couleurs de véhicules dans le GARAGE.

Indépendamment de la catégorie et du classement, les courses terminées peuvent être sélectionnées en mode TIME ATTACK et VS GAME.

▲ Vos progrès sont automatiquement enregistrés dans les données système chaque fois que vous terminez une catégorie.

▲ Après avoir terminé une catégorie (et après la sauvegarde automatique), vous pouvez reprendre le jeu où vous vous étiez arrêté, même si vous avez éteint votre console entre temps.



# FENÊTRE DE JEU

## Lecture de l'écran pendant les courses

### Lecture de l'écran

**Player Ranking (Classement du joueur) :** classement en cours/nombre de voitures.

**Top 4 Drivers (4 meilleurs conducteurs) :** affiche les 4 meilleurs coureurs.

**Time (Temps) :** temps restant jusqu'à la ligne d'arrivée. Votre temps est épuisé lorsque la jauge indique 0.

**Total time (Temps total) :** temps écoulé depuis le début de la course.

**Lap Time (Temps/tour de piste) :** temps utilisé pour effectuer un tour de piste.

**Record lap Time (Meilleur temps tour de piste) :** meilleur temps pour effectuer un tour de piste.

**Course Map (Plan de la course) :** la flèche représente votre voiture et les points les autres conducteurs.

**Shift/Transmission Display (Affichage Vitesse/Transmission) :** affiche la vitesse et la transmission en cours. R représente la marche arrière.

**Rev Counter/Speed (Compte-tours/vitesse) :** affiche le nombre de tours du moteur et la vitesse. L'affichage dépend du modèle de véhicule.

▲ Il s'agit de l'affichage standard. L'affichage dépend du mode sélectionné. Vous pouvez changer les paramètres d'affichage à l'aide du menu OPTION.

## Regarder en arrière

Vous pouvez augmenter vos chances de gagner en évitant les véhicules qui vous suivent ou en bloquant le couloir de vos adversaires. Pour voir ce qui se passe derrière vous pendant une course, appuyez sur OPTION puis sur KEY SETTING, et sélectionnez les commandes B ou C (voir p. 52). Vous pouvez regarder derrière vous en appuyant sur la touche LOOK BACK (Regarder en arrière).

## Affichage conducteur

En sélectionnant CHANGE VIEW (Changer vue) dans le PAUSE MENU (Menu Pause) (p.44), puis MOTION (Mouvements), vous pouvez visualiser les actions de votre conducteur par l'intermédiaire de RDM. (Real time, Driving, Motion : temps réel, conduite, mouvements). Vous voyez alors le volant, l'accélération et les mouvements de votre conducteur en temps réel.

▲ Lorsque vous êtes en course, l'option MOTION ne peut être obtenue que dans la position FRONT (Face).



## PAUSE

Pendant la course, vous pouvez faire une pause en appuyant sur le bouton START. Pour continuer la partie, appuyez à nouveau sur START ou sélectionnez CONTINUE (Continuer) dans le menu Pause.

### Changement de vue

#### Changement de vue

Vous pouvez sélectionner l'une des trois vues suivantes ou la vue MOTION (voir p. 43).



ARRIERE



CONDUCTEUR



AVANT

#### Nouvel essai : Championnat

**Restart (Redémarrer) :** Retournez à l'écran COURSE INFORMATION (Informations sur la course) au début de chaque catégorie puis recommencez la course au début.

#### Nouvel essai : Course contre la montre/Défi

**Change car (Changer de voiture) :** Retournez à CAR SELECT (Sélection d'une voiture) et réessayez avec un nouveau véhicule.

**Change Course (Changer de course) :** Retournez à COURSE SELECT (Sélection d'une course) et réessayez sur un nouveau terrain.

**Retry (Nouvel essai) :** Retournez au début de la course et recommencez.

#### Interruption de la course

**Exit (Sortie) :** Interrompt la course et retourne à l'écran MODE SELECT (Sélection du mode).

Dans ce cas, vous ne pouvez pas enregistrer les données de la partie.

▲ Si vous êtes en mode TIME ATTACK et que vous sélectionnez FREE dans le nombre de tours, vous retournerez à l'écran d'affichage des résultats.



## REPLAY

Une fois que vous avez terminé une course, visionnez-la si vous le souhaitez. Vous pouvez l'enregistrer dans votre fichier et l'ouvrir à partir de la LIBRARY (Bibliothèque). Pour arrêter le Replay en cours de route, appuyez sur le bouton START.

### Commandes disponibles en mode Replay

Manette	Volant	Mouvement
Bouton A	Bouton A	Changer de point de vue
Stick analogique	Volant	Changer l'angle de la caméra
Bouton Start	Bouton Start	Arrêter le Replay
Bouton Y	Bouton+ (Plus)	Regarder en arrière (en maintenant le bouton appuyé)
Bouton analogique G	Bouton analogique G	Afficher/ ne pas afficher la vue MOTION (Mouvements)
Bouton analogique D	Bouton analogique D	Afficher/ ne pas afficher les informations à l'écran

▲ Au cours du Replay, vous pouvez afficher la vue MOTION quel que soit le point de vue.

▲ Au cours du VS GAME (Défi), chaque joueur peut changer de point de vue. Vous pouvez changer de section d'écran en utilisant le Bouton X (Bouton moins (-) du volant). La vue MOTION ne s'affichera pas.

#### Changer de point de vue au cours du Replay

Les nombreuses caméras placées le long des circuits vous permettent de visionner la course sous des angles différents chaque fois que vous appuyez sur le Bouton A.

#### Positionnement manuel

Vous pouvez librement disposer les caméras autour de votre véhicule. Pour modifier l'angle et la position des caméras, utilisez le stick analogique. Pour le volant, l'angle de la caméra est fixe mais sa position peut être modifiée.

#### Suppression des objets affichés

Pour mieux apprécier la course, faites disparaître les cartes et le compteur de vitesse qui apparaissent à l'écran en utilisant le bouton analogique droit de la manette ou du volant.



# COURSE CONTRE LA MONTRE

Sélectionnez n'importe quelle course du CHAMPIONSHIP (Championnat) et tentez un temps record. Ce mode vous permet d'améliorer vos données AI (conducteur).

## Course contre la montre

### Car Select (Choix du véhicule) :

1. Vous pouvez charger vos données AI dans le VM et améliorer votre conduite.
2. Choisissez une transmission automatique (AT) ou manuelle (MT). Pour les véhicules VM AI, vous pouvez également choisir le pilotage automatique.

▲ Si vous sélectionnez le pilotage automatique, vous ne pourrez pas améliorer les performances de votre conducteur.

### Course Select (Choix du circuit)

Vous avez le choix parmi 6 circuits et pouvez modifier les paramètres de votre véhicule dans le GARAGE.

▲ L'éventail de pistes proposées dépendent de vos progrès dans le CHAMPIONSHIP (Championnat).

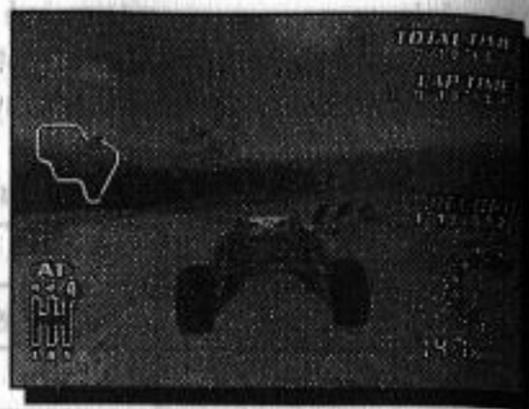
### Lap Select (Choix du nombre de tours)

Vous pouvez choisir de 1 à 5 tours ou FREE (nombre indéterminé de tours).

▲ Si vous choisissez FREE, vous ne pourrez pas visionner de Replay.

### Race (Course)

Commencez la course.



## Fin de la course contre la montre et Game Over

Une fois que vous avez couru le nombre de tours spécifiés, les résultats de la course s'affichent. Si vous aviez sélectionné FREE, vous pouvez mettre fin à la course et voir vos résultats en cliquant sur EXIT dans le menu Pause. Si vous sélectionnez REPLAY, vous pouvez visionner de nouveau l'ensemble de la course. Pour retourner à l'écran de résultats, appuyez sur START pendant le Replay. Pour enregistrer votre Replay, appuyez sur SAVE REPLAY.

Si vous sélectionnez EXIT, l'écran de sauvegarde des données AI s'affiche. Pour étudier votre technique, choisissez ce type de sauvegarde.

▲ Sauvegardez les données AI et de Replay à chaque fois que vous arrêtez de jouer. Si vous omettez de les enregistrer, vous perdrez les nouvelles données.



### Voiture fantôme

Au cours du jeu, si vous rejouez la même course avec le même nombre de tours, vous verrez apparaître une voiture fantôme retraçant le meilleur temps effectué. Cette fonction vous permet de comparer des techniques et de rivaliser avec vous-même. Vous pouvez choisir de faire apparaître cette voiture fantôme dans OPTION. (voir p. 52)

**Remarque :** Le fait d'entrer en collision avec la voiture fantôme n'affectera en rien vos performances.



# DÉFI

Ce mode vous permet d'utiliser vos données AI pour rivaliser avec vos amis ou avec l'unité centrale. Vous avez également la possibilité de définir un handicap dans OPTION. (voir p.52)

## Défi

**Choix du jeu** - Vous avez le choix entre 2 modes.

**Mode 1 joueur** : Vous pouvez courir seul ou choisir entre les combinaisons suivantes : joueur contre pilote automatique, joueur contre unité centrale, pilote automatique contre unité centrale, pilote automatique contre pilote automatique. Utilisez la manette du joueur 1 pour définir les options du premier et du deuxième joueur.  
**Mode 2 joueurs** : 2 joueurs rivalisent. Connectez la manette du joueur 2 à la console et sélectionnez simultanément les véhicules.

### Choix du véhicule (mode 1 joueur)

1. Le véhicule et le conducteur sont choisis pour le premier joueur puis pour le second. Le joueur 1 a le choix entre 8 véhicules et conducteurs ou AI de VM. Dans le VM, le joueur 2 peut choisir un adversaire dirigé par AI ou par l'unité centrale.
  2. Le joueur 1 a le choix entre la conduite automatique (AT), la conduite manuelle (MT) et le pilotage automatique. Le deuxième joueur est en pilotage automatique.
- ▲ Vous ne pouvez utiliser que la manette du premier joueur lorsque vous êtes en mode 1 PLAYER (1 joueur).
  - ▲ Vous pouvez choisir le pilotage automatique si vous sélectionnez un véhicule VM déjà sauvegardé.
  - ▲ Si le joueur 2 est l'unité centrale, vous pouvez choisir le niveau de votre adversaire.

### Choix du véhicule (mode 2 joueurs)

1. Chaque joueur doit sélectionner son véhicule et son conducteur.
  2. Sélectionnez une transmission automatique (AT) ou manuelle (MT).
- ▲ Il est impossible d'utiliser un véhicule de carte mémoire en mode 2 PLAYERS (2 joueurs).
  - ▲ Il est impossible de choisir le pilotage automatique.

**Choix du circuit** - Sélectionnez le terrain sur lequel vous souhaitez concourir.

- ▲ L'éventail des terrains proposés dépendent de vos progrès dans le CHAMPIONSHIP (Championnat).
- ▲ Il est impossible de sélectionner GARAGE dans VS GAME (défi).



### Lap Select (Choix du nombre de tours)

Choisissez un nombre de tours, entre 1 et 5.

### Grid Select (Grille de départ)

Vous avez le choix entre trois positions ou ordres de départ.

### Screen Select (Choix de l'écran)

Vous pouvez diviser l'écran en différentes sections. Cette option n'est valable qu'en mode 1 joueur.

### Race (Course)

Une fois que vous avez choisi le circuit et le nombre de tours, vous pouvez commencer à concourir.

### Comment interpréter l'écran VS GAME

Si vous partagez l'écran en deux, vous obtiendrez une image semblable à celle de la figure ci-contre.

Le visage du conducteur et la carte de la course ne seront pas affichés, mais Current Lap (Tour en cours) et Total Laps (Total des tours) le seront.

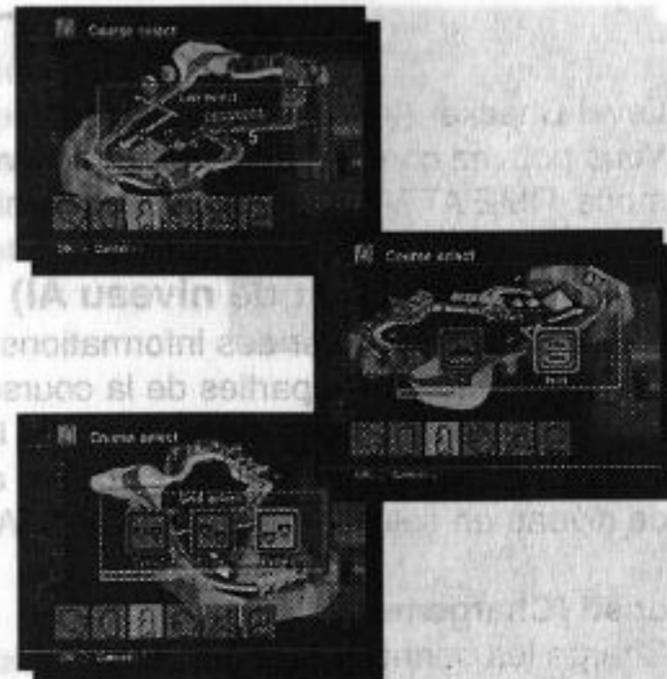
- ▲ Si vous sélectionnez FULL en mode 1 PLAYER, l'écran ne sera pas divisé.
- ▲ Les joueurs 1 et 2 peuvent changer d'angle de vue. (MOTION (Mouvements) ne sera pas affiché).

### Fin du Défi et affichage des résultats.

Après avoir effectué le nombre de tours spécifiés, le premier véhicule à passer la ligne d'arrivée est déclaré gagnant. Il n'y a pas de limite de temps.

La course s'arrête lorsque l'un des deux joueurs franchit la ligne d'arrivée. Les résultats s'affichent alors. Si vous souhaitez changer les conditions, choisissez EXIT pour retourner à l'écran de sélection.

- ▲ Il est impossible de sauvegarder les données de Replay au cours d'un Défi.



# INDICATEUR DE NIVEAU

Level Checker (Indicateur de niveau)

Vous pouvez confirmer les progrès de vos données AI (conducteur) en mode TIME ATTACK grâce au test de niveau.

## AI Level Test (Test de niveau AI)

Vous pouvez consulter des informations sur le niveau AI actuel de votre véhicule ou les parties de la course que vous avez bien maîtrisées. Chargez depuis le VM les données AI que vous souhaitez consulter. Vous pouvez commencer le test de niveau en sélectionnant CHECK START.

## Load (Chargement)

Charge les données AI à partir du VM.

## Check Start (Début du test)

Pour chaque course, vous pouvez effectuer une simulation afin de tester votre savoir-faire en tant que conducteur.

Si vous répondez aux exigences, vous pouvez accéder au niveau supérieur. En fonction de vos résultats, il est également possible de lire des commentaires.

## Qu'est-ce que le système AI ?

L'AI (intelligence artificielle) permet aux conducteurs de s'inspirer de la technique du joueur. Par exemple, vous pouvez apprendre aux conducteurs à accélérer et à freiner, entre autres techniques de conduite.

## AI driver (Conducteur AI)

Huit conducteurs sont impatients de faire remarquer leur voiture au cours d'une course. Ils peuvent utiliser le mode TIME ATTACK (Course contre la montre) pour apprendre les techniques de course et améliorer leurs performances. Dotés de caractéristiques qui leur sont propres, les véhicules peuvent se révéler meilleurs sur certaines pistes que sur d'autres. Essayez plusieurs types de pistes, car c'est en pratiquant que vous vous perfectionnerez.

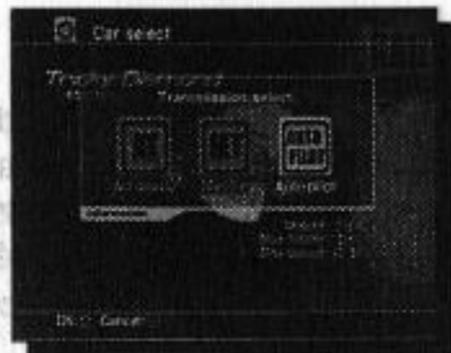


## Pilotage automatique

Lorsque cette fonction est activée, les données AI permettent au joueur de mettre la machine en pilotage automatique. Le pilotage automatique peut être sélectionné pour chaque mode au moment du choix du véhicule.

▲ En mode de pilotage automatique, les véhicules ne sont pas sous le contrôle des joueurs.

▲ Ce mode ne permet pas l'amélioration des données AI.



# ENTRAÎNEMENT

Vous pouvez conduire librement sur un immense circuit composé de différents types de terrains.

## Practice Race Program (Pratique du programme de course)

Si vous sélectionnez Practice race (Pratiquer course), vous pouvez commencer la course dès que vous avez choisi un véhicule.

## Car Select (Choix de la voiture)

1. Choisissez une voiture et un conducteur
  2. Choisissez une transmission automatique (AT) ou manuelle (MT)
- ▲ Vous pouvez également sélectionner les données AI dans le VM, mais pas le pilotage automatique.

## Start (Départ)

Conduisez librement sur le circuit.

Il n'y a ni limitation de temps ni itinéraire prédéfini. Vous pouvez vous entraîner autant que vous le souhaitez.



## OPTIONS

Vous pouvez modifier les différents paramètres du jeu et effectuer des tests de son. Lorsque vous sélectionnez STANDARD, quelle que soit la section, vous rétablissez les paramètres par défaut.

▲ Les options que vous définissez sont automatiquement enregistrées lorsque vous quittez l'écran OPTION.

### Paramètres de jeu

**Starting View (Vue de départ)** - Règle la vue au début de la course. la vue que l'on a au début de la course

**Commentator (Commentateur)** - Règle la voix du commentateur

**Speedometer (Compteur)** - Règle le compteur en km/h ou Mph

**Course Map (Plan du circuit)** - Définit le circuit de la course

**Character Icon (Icône de personnage)** - Définit l'affichage des 4 meilleurs conducteurs

**Ghost Car (Voiture fantôme)** - Lance la voiture fantôme dans la course contre la montre

**Slower car boost (Optimisation de la voiture la plus lente)** - Définit le niveau de difficulté pour le Défi.

### Configuration des manettes

Il y a trois façons de configurer la manette (Type A, B ou C)

▲ Si vous disposez d'un volant, vous pouvez en régler la sensibilité.

### Son

Sound Mode (Mode Son)

Règle le volume de son

BGM volume (Volume BGM)

Règle le volume de la musique de fond

SE volume (Volume SE)

Règle le volume des effets sonores

BGM test (Test BGM)

Vous permet d'écouter la musique de

fond du jeu.

### Avant-première

Vous pouvez voir un film sur les dernières nouveautés SEGA. (Appuyez sur START pour l'arrêter).



## GARAGE & BIBLIOTHÈQUE

### Garage

Personnalisez votre véhicule en modifiant les réglages et en changeant la peinture. Vous pouvez accéder à ces fonctions à partir des modes CHAMPIONSHIP (Championnat) et TIME ATTACK (Course contre la montre).

### Tuning (Réglage)

Vous pouvez changer les paramètres de chaque partie du véhicule.

### Sticker

Vous pouvez coller un sticker à la carrosserie du véhicule. Vous avez le choix entre 16 stickers. Entrez 5 lettres ou chiffres.

### Painting (Peinture)

Vous avez le choix entre trois couleurs pour chaque véhicule.

▲ Si vous finissez dans les trois premiers en mode EXPERT CHAMPIONSHIP (championnat expert), le nombre de couleurs disponibles augmente.

### Save (Sauvegarde)

Sauvegardez ces paramètres dans les données AI.

▲ Si vous sauvegardez les paramètres du garage, vous utiliserez cinquante-six blocs de données AI, même si votre conducteur avance en mode TIME ATTACK (Course contre la montre).

### Bibliothèque

Vous pouvez visionner vos résultats et les Replays. Il est également possible de confirmer les profils des véhicules et des conducteurs.

### Replay

Vous pouvez visionner des séquences Replay sauvegardées.

▲ Appuyez sur Start quand vous souhaitez arrêter la séquence Replay.

### Records (Enregistrements)

Vous pouvez visionner des enregistrements créés en CHAMPIONSHIP (Championnat) et TIME ATTACK (Course contre la montre). Choisissez un mode pour visionner les enregistrements de chaque catégorie et circuit.

### Profils (Profils)

Sélectionnez un véhicule et un conducteur à partir de la liste des profils afin de courir sur le parcours le plus difficile qui leur correspond. Vous pouvez également lire les conseils concernant l'AI.



Connectez-vous à la page d'accueil BUGGY HEAT et consultez les informations sur le jeu ainsi que les classements du meilleur tour en mode TIME ATTACK (Course contre la montre). Cette page d'accueil vous permet aussi de transmettre et de télécharger des données.

## Service de téléchargement

Téléchargez les données de vos adversaires AI à partir de la page d'accueil et mesurez-vous à eux à l'aide de vos données AI en sélectionnant «VS game».

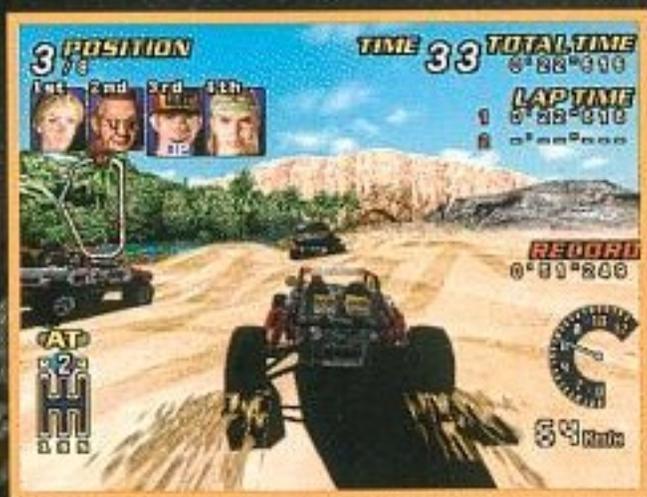
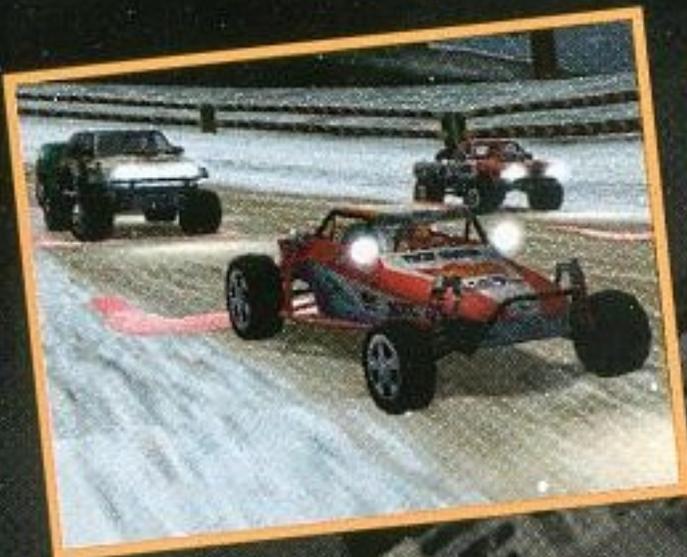
- ▲ Pour le téléchargement, votre VM doit avoir 56 blocs de données disponibles.
- ▲ Vous ne pouvez pas augmenter le niveau des données AI téléchargées.

## Service de transmission de données

Connectez-vous à la page d'accueil de Buggy Heat et sélectionnez « Time Ranking » (Classement chronométrique) ou « AI Ranking » (Classement AI). En sélectionnant les données systèmes, le fichier que vous avez sauvé est transmis sur la page « Time Ranking » (Classement chronométrique). En sélectionnant les données AI, le fichier que vous avez sauvé est transmis sur la page « AI Ranking » (Classement AI).

- ▲ Vous pouvez enregistrer votre classement et vos données AI gratuitement.
- ▲ Les droits de propriété intellectuelle des données transmises reviennent à l'administrateur de la page d'accueil.
- ▲ Les données transmises seront accessibles au public sur la page d'accueil.
- ▲ Les services Internet décrits correspondent à ceux qui ont été prévus au moment de la vente du logiciel.
- ▲ Des modifications de contenu ou une interruption de ce service peut se produire sans qu'il y ait eu d'avertissement préalable.
- ▲ Attention : Sega décline toute responsabilité en cas de dommage lié à l'utilisation de ce service. Les communications téléphoniques et les coûts de connexion relatifs à l'utilisation d'Internet sont par ailleurs entièrement à votre charge.

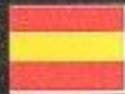
**Ce logiciel n'est pas destiné à établir un environnement de communication direct. Pour accéder à la page d'accueil de BUGGY HEAT, vous devez avoir préalablement utilisé DREAM KEY pour établir un environnement de communication. Pour plus de détails concernant l'Internet, consultez le manuel d'instructions DREAM KEY.**



 "Ladies and Gentlemen, get ready for the biggest and wildest race of your life... Get behind the wheel of a 4x4 off road vehicle and prepare to battle your way through various challenging courses from all over the world. Save your 'Artificial Intelligence' skill level and challenge your opponents' best times, or simply go head to head on the toughest, maddest, off road racer to hit any console ever."

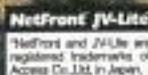
 Avec Buggy Heat, vous allez découvrir la course la plus fun et la plus sauvage de votre vie. Lancez-vous dans une compétition acharnée sur des circuits du monde entier et ajustez votre conduite en fonction des différents terrains (sable, route, graviers, terre ...) et des nombreuses conditions climatiques. Avec 3 niveaux de difficulté, 5 modes de jeu (championnat, contre la montre, 2 joueurs...), un mode de personnalisation du véhicule et des « replays » de toute beauté, Buggy Heat est la simulation de course qui décoiffe !

 Ladies and Gentlemen, machen Sie sich bereit für das größte und spannendste Rennen Ihres Lebens. Hinter dem Steuer Ihres 4x4 Off Road Vehikels fahren Sie auf unterschiedlichsten Rennstrecken gegen Ihre harte Konkurrenz. Speichern und verbessern Sie Ihre Leistungen, fahren Sie schneller als die Anderen, oder werden Sie die Nr. #1 im härtesten und verrücktesten Off Road Rennspiel aller Zeiten für eine Konsole.

 "Damas y caballeros, prepárense para la carrera más salvaje de su vida. Pónganse al volante de su 4x4 y dispónganse para pisar el acelerador y recorrer los circuitos más complicados y peligrosos del mundo. Guarden su nivel de habilidad e intenten superar los mejores tiempos de sus adversarios, o compitan contra otro jugador en los circuitos "off road" más duros y alocados."



© 1999 CRI. Buggy Heat is a registered trademark or trademark of Sega Enterprises, Ltd.



1-2 Players



European Patents 0682341 & 80244  
Publication 0671730 & 0553545  
Application 98938918.4 & 98919599.5



820-0142-50 MK-54040-50

## ATTENTION

Chez certaines personnes, l'utilisation de ce jeu nécessite des précautions d'emploi particulières qui sont détaillées dans la notice ci-jointe.



MK-54040-50

SEGA and Dreamcast are registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises, Ltd.