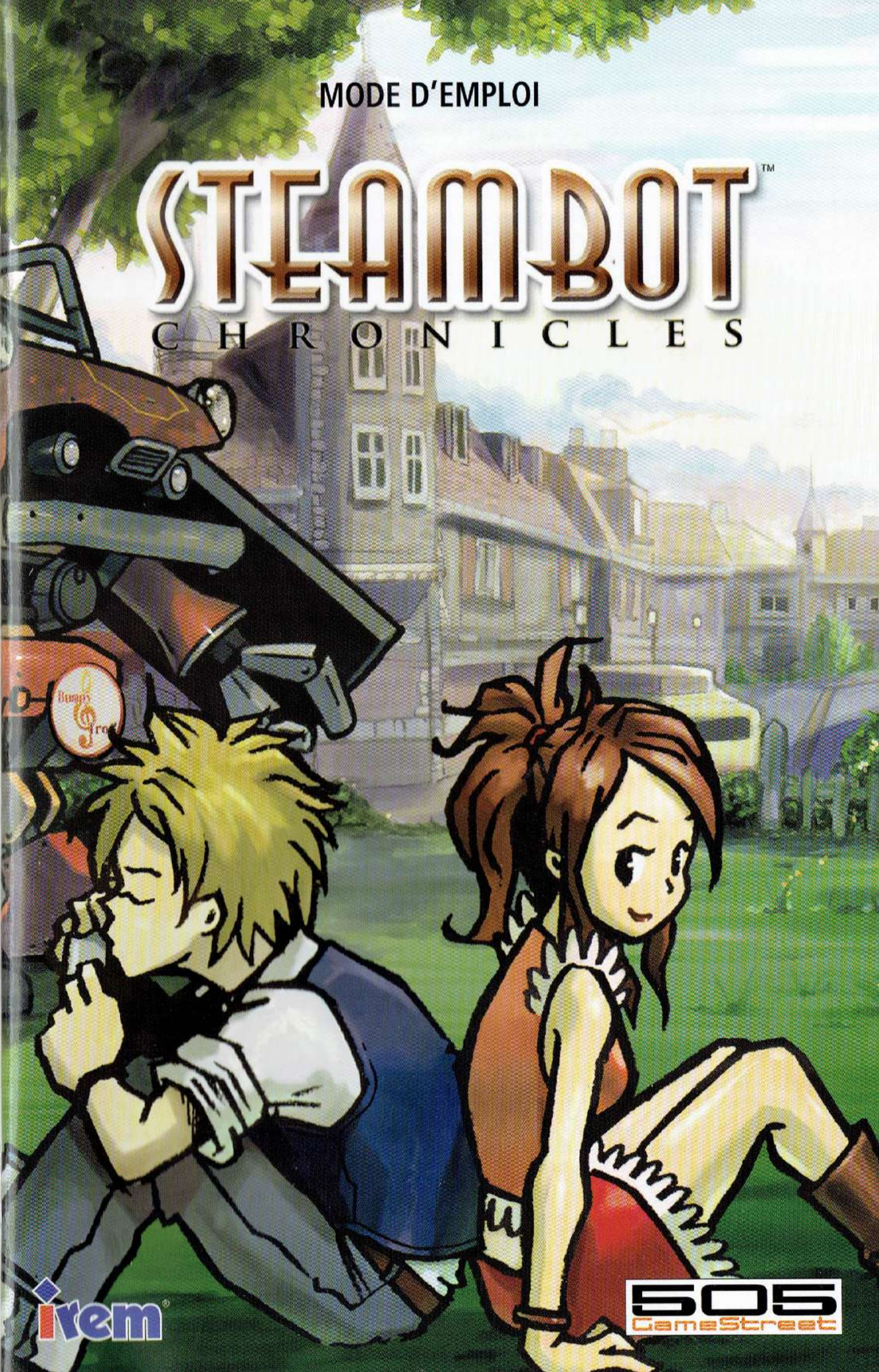


MODE D'EMPLOI

STEAMBOT™

C H R O N I C L E S



ivem®

505
GameStreet

Précautions

• Ce disque contient un logiciel destiné au système de loisir interactif PlayStation®2. Ne l'utilisez jamais sur un autre système car vous risqueriez de l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation®2 commercialisée dans les pays utilisant le système PAL. Il ne peut pas être utilisé sur d'autres versions de la PlayStation®2. • Lisez soigneusement le mode d'emploi de la PlayStation®2 pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation®2, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Faites attention à ne pas salir ou rayer le disque. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux et sec. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou dans un endroit humide. • N'essayez jamais d'utiliser un disque de forme irrégulière, craquelé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des dysfonctionnements.

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

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises 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, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement 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, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

PIRATAGE INFORMATIQUE

Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit et toute utilisation non autorisée de marques déposées constitue un délit. Le PIRATAGE nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Si vous pensez que ce produit est une copie illicite ou si vous possédez des informations sur des produits piratés, veuillez contacter votre service consommateur dont le numéro figure au verso de ce mode d'emploi.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service Numbers) se trouve au dos de ce manuel.

Qu'est-ce que le système de classification PEGI (Pan European Games Information) ?

Il s'agit d'un système paneuropéen de classification par ordre d'âge des jeux vidéo (sauf dans les cas où la loi impose d'autres systèmes de classification).

Le système PEGI permettra aux parents et aux personnes désirant acheter un jeu pour un enfant de choisir un produit adapté à l'âge de cet enfant. Pour plus d'informations, visitez le site <http://www.pegi.info>

SLES-54335

1 ou 2 Joueurs • Memory Card (Carte Mémoire) (8MB) pour PlayStation®2; 900KB minimum • Compatible contrôle analogique : joysticks analogiques uniquement • Compatible fonction de vibration



Installez votre console de jeu PlayStation®2 en suivant les instructions de son manuel. Connectez les manettes de jeu et les autres périphériques comme indiqué. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation principal (MAIN POWER), situé à l'arrière de la console, est sur ON. Appuyez sur le bouton ○/RESET. Lorsque l'indicateur s'allume, appuyez sur le bouton ○ pour que le compartiment à disque s'ouvre. Insérez le disque "Steambot Chronicles" dans le compartiment à disque, face sérigraphiée vers le haut. Appuyez à nouveau sur le bouton ○ pour fermer le compartiment à disque. Suivez les instructions apparaissant à l'écran et reportez-vous à ce manuel pour plus d'informations concernant ce logiciel. Il est recommandé de ne pas insérer ou retirer d'accessoire lorsque la console est sous tension. Assurez-vous que vous disposez de suffisamment d'espace libre sur la memory card (8MB) (pour PlayStation®2) avant de commencer à jouer. Vous pouvez changer la fréquence 50/60Hz dans le menu au début. Si vous voulez commencer immédiatement le jeu, choisissez "Start Game".

Conseil

Nous vous remercions d'avoir fait l'acquisition de "Steambot Chronicles". Pour une expérience ludique optimale et afin d'apprendre correctement les bases de jeu, nous recommandons la lecture de ce manuel avant de commencer à jouer. Nous vous conseillons également de conserver ce manuel en lieu sûr. Ce jeu utilise uniquement la fente pour MEMORY CARD N° 1.

TABLE DES MATIÈRES

Environnement.....	02
Reveil sur la plage.....	04
Carte.....	06
Les Garland GlobeTrotters.....	08
Pour commencer.....	12
Mode combat.....	14
Débutants/sauvegarde.....	15
L'écran de jeu.....	16
Au sujet du menu.....	17
Tout sur les trotmobiles.....	24
Divertissements en ville.....	28
La musique.....	34
Courte liste d'objets.....	36
Trotmobile 101.....	38
Le côté obscur des trotmobiles.....	39
Histoire de la trotmobile.....	40
Trucs et astuces.....	42
Crédits.....	43

COMMANDES

Steambot Chronicles™ est un jeu vidéo, aussi allez-vous devoir apprendre à manipuler les manettes convenablement.

LISTE DES COMMANDES

Il y a deux types de commandes : à pied et en trotmobile.

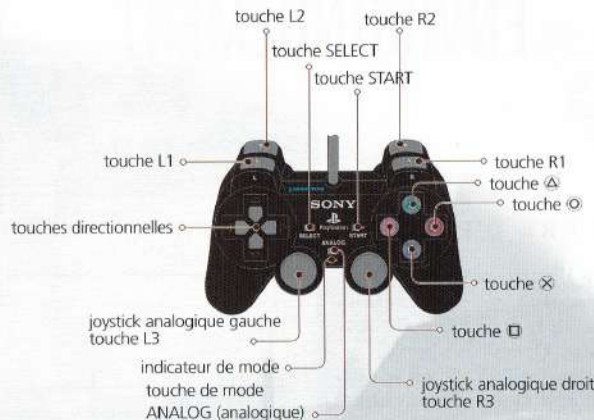
A pied

joystick analogique gauche	Déplacer Vanille/Déplacer curseur
joystick analogique droit	Déplacer caméra
touches directionnelles	Déplacer Vanille/Déplacer curseur
touche X	Parler/Examiner/Confirmer les choix
touche O	vue 1ère personne/Annuler les choix
touche Δ	Ouvrir le menu
touche R3	Centrer la caméra derrière Vanille
START button	Pause/reprendre le jeu
SELECT button	Carte rapide ON/OFF

Qu'est-ce que
c'est que ce symbole ?



Quand Vanille s'approche d'une personne ou d'un objet avec lequel il peut interagir, un gros symbole W apparaît au-dessus de sa tête. Appuyez sur la touche X pour interagir avec la personne, le lieu ou la chose en question. N'oubliez pas de le faire, sans quoi les efforts de l'équipe d'Atlus n'auraient servi à rien.



- * Ce jeu n'est compatible qu'avec la manette analogique (DUALSHOCK®2). Rien ne garantit qu'une manette autre que la manette analogique (DUALSHOCK®2) fonctionnera correctement.
- ** La manette sera toujours en mode ANALOG (analogique) (indicateur de mode : rouge)
- * Vous pouvez activer (ON) ou désactiver (OFF) la fonction de vibration dans le menu Option.
- * En mode 1 joueur, seule la manette branchée dans le port de manette N°1 est fonctionnelle.

Pilotage de trotmobile

joystick analogique gauche	Conduire trotmobile/Déplacer curseur
joystick analogique droit	Conduire trotmobile
touches directionnelles	Changer de cible/Déplacer curseur
touche □	Verrouiller
touche X	Parler/Examiner/Confirmer les choix
touche O	vue 1ère personne/Annuler les choix
touche Δ	Ouvrir le menu
touche L1	Attaque bras gauche
touche L2	Charge (pour charger, poussez en avant les deux joysticks analogiques !)
touche L3	Ramasser/Lancer avec le bras gauche
touche R1	Attaque bras droit
touche R2	Saut
touche R3	Ramasser/Lancer avec le bras droit
touche START (ds mise en marche)	Pause/Reprendre le jeu
touche SELECT (ds sélection)	Carte rapide ON/OFF

Ce symbole vous invite à soulever un objet !



Quand vous pilotez une trotmobile, un symbole apparaît si vous vous approchez d'un arbre, d'un rocher, d'un tonneau, etc. Cela signifie que vous pouvez soulever cet objet ! Et rappelez-vous, si vous pouvez soulever quelque chose, il y a fort à parier que vous puissiez aussi en faire une arme !

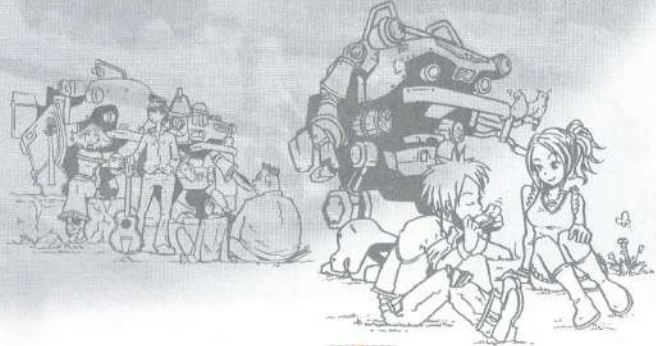
— UNE ÈRE D'INNOVATION —

Alors que l'automobile était de plus en plus répandue dans les villes, la trotmobile fit son apparition. Ce véhicule bipède en métal était adapté à de nombreux types de tâches et de milieux : agriculture, génie civil et transport. La révolution industrielle se poursuivait, augmentant la popularité de la trotmobile. Les gens misèrent alors leurs espoirs et leurs rêves sur le dos de ces merveilleuses machines, marchant vers une vie meilleure qui restait hors de portée...



— REVEIL SUR LA PLAGE —

Vous débutez l'aventure Steambot Chronicles™ sur une plage, inconscient, les cheveux pleins de sable. Des mouettes vous réveillent au moment où une jeune fille s'arrête pour voir si vous allez bien. Alors que vous vous asseyez, vous êtes aveuglé par la lumière du soleil...



MAP

Neuhafen

Cette ville portuaire est un important centre de commerce. La vie locale est assurée par les visiteurs de passage.

Désert de Sabbia

Des bandits errants se cachent dans ce vaste désert, prêts à fondre sur les caravanes de passage.

Nefroburg

L'histoire de cette ville est des plus intéressantes. Les Garland et les Globe Trotters y jouent souvent.

Usine de tapis Hayabusa

Cette usine de tapis est célèbre pour ses produits de qualité et tire son nom du plateau Hayabusa, sur lequel elle est sise.

Plage de la Mouette

Cette plage isolée n'est guère fréquentée, mais on y trouve des tortues de mer et parfois une chanteuse ramassant des plantes.

Oui, c'est bel et bien une carte.

Où votre voyage va-t-il vous mener... ?

Happy Garland

La plus grande ville du pays. Les immeubles s'élèvent vers les cieux au même rythme que le boom économique.

Lac Luminoso

Un lac imposant entouré de montagnes. Sa surface, lisse comme un miroir, refléchit le paysage alentour, qui est à couper le souffle.

Ranch Vision

Un pré magnifique situé au bord du lac, connu pour ses fromages raffinés.

Canyon du Hochequeue

Des vestiges du passé y sont exhumés à l'aide de trottemobiles spécialement modifiées dans ce sens.

LES GARLAND GLOBE TROTTERS

C'est le groupe le plus populaire du pays et vous allez avoir l'occasion de le rejoindre. Mais ne vous en faites pas si cela ne vous intéresse pas, vous pourrez malgré tout compter sur eux.

Vanille

Ce jeune homme alerte est le personnage que vous incarnez dans Steambot Chronicles™. Il est amical et facile à vivre, sauf si vous décidez du contraire. Dans ce cas, il est coléreux et mesquin, voire cupide et indécis. A vous de voir !



Le Earl Grey II

Un modèle courant de trotmobile sur laquelle tombe Vanille. De nature générique, il est possible de le personnaliser de bien des manières. (Info : le modèle étranger est le Camomille II, la seule différence étant la place à laquelle s'installe le conducteur.)



Coriander

La plupart des gens l'appellent Connie, tout simplement. Elle est la chanteuse du groupe et semble appréciée de tout le monde. Connie est une fille gaie, mais elle semble dissimuler une certaine forme de mélancolie. (Info : Connie passe une grande partie de son temps à s'occuper de sa mère, qui est très malade.)



Marjolaine

Le batteur des Globe Trotters est un garçon rondouillard qui pense toujours à son prochain. Il gère le plus gros des dates et de la paperasserie du groupe pour que les autres puissent se concentrer sur leur musique. Sa trotmobile est le "Big Bear". (Devinez quoi : les parents de Marjolaine ont un magasin où il travaille quand il n'est pas occupé avec le groupe.)



Basilic

Un petit bassiste immature qui n'est guère plus grand que son instrument. Basilic compense ses défauts au moyen de ses nombreuses boutades, dont il est souvent la victime malgré lui. Il a une trotmobile, la "Green Leaf", mais il nie lui avoir donné ce nom. (Journal : il n'est pas impossible que Basilic ait le béguin pour un membre du groupe.)



Fenouil

Ce type cool joue de la guitare. N'étant pas du style à ne rien faire, Fenouil tente de concevoir un nouveau courant musical. Sa trotmobile, "Blue Thunder", est pourvue d'un énorme canon. (Fait rigolo : Fenouil passe plus d'une heure par jour à se coiffer pour se donner un air super cool.)

Pissenlit

Il était le leader des Garland Globe Trotters, mais il a quitté la ville pour fabriquer des instruments au lieu d'en jouer. Ceci dit, il a encore une ou deux chansons en tête qu'il compte offrir à Connie et ses amis. (Psst : Pissenlit et Connie sont amis depuis une sacrée paye.)



Mélisse

Mélisse a hérité de la place de choriste de son professeur, mère de Connie. Elle est un peu la grande sœur du groupe et pilote une trotmobile, la "Wild Strawberry". (Fait rigolo : beaucoup de gars viennent aux concerts du groupe pour voir Mélisse. Elle sait sans doute y faire...)

POUR COMMENCER

Tout voyage a un début et à moins que vous ne restiez 24 heures d'affilée devant votre poste de télévision, vous en connaîtrez plusieurs au cours de Steambot Chronicles™. Heureusement, plusieurs options s'offrent à vous.

MENU PRINCIPAL

Tout ce qui suit dépend des choix que vous faites dans cette fenêtre (du moins, jusqu'à ce que vous relanciez la console).



Commencer

Toute légende a un début. Choisissez cette option et vous aurez droit à un quiz surprise.

Continuer

Cette option permet de reprendre une partie sauvegardée. Choisissez le fichier que vous souhaitez reprendre et le tour est joué. N'oubliez pas de sauvegarder sans quoi vous en serez quitte pour un réveil très difficile.



Débutants

Steambot Chronicles™ n'est pas à la portée du premier venu et la meilleure façon d'apprendre est d'observer le capitaine Ciboulette, une jeune femme brune, manier les commandes.



?????

Qu'est-ce qui peut bien se cacher derrière ces points d'interrogation ? Vous ne le découvrirez qu'en progressant dans le jeu (ou en poursuivant la lecture de ce livret).

COMMENCER DEPUIS LE TOUT DÉBUT

En choisissant COMMENCER dans le menu Principal, vous pourrez débiter une nouvelle partie.

Répondre avec soin

Le jeu commence par un quiz rapide. Vos réponses détermineront les réactions de Vanille face au monde qui l'entoure. Soyez honnête avec vous-même et choisissez les réponses qui vous correspondent, pas celles que vous pensez que nous attendons de vous. Vous pouvez aussi choisir celles qui vous ressemblent le moins. A vous de voir.



Tout ne s'arrête pas là

Au fil du jeu, vous serez confronté à différentes fenêtres de dialogue. Vos choix détermineront la façon dont vous traitez vos interlocuteurs et les réactions de ces derniers. Amusez-vous à en changer chaque fois que vous jouez, le jeu n'en sera que plus différent !



MODE COMBAT

En choisissant ce mode, vous pourrez mesurer votre trotmobile personnalisée à celle d'un ami (ou à une trotmobile standard). C'est l'un de ces modes qui est abordé en page 12.

LES FONDAMENTAUX

Ce mode simule un combat singulier issu des principaux combats de l'arène du jeu. Vous aurez besoin d'un fichier sauvegardé issu du mode Histoire. On vous demandera alors quel fichier vous souhaitez charger. Assurez-vous donc de choisir celui qui abrite votre trotmobile la plus puissante.



Combat libre

Là, vous pouvez jouer contre l'ordinateur ou un autre joueur. Si vous comptez jouer avec un ami, n'oubliez pas de brancher une manette analogique (DUALSHOCK®2) dans le port de manette 2. Le joueur 2 peut aussi charger un fichier sauvegardé depuis une fente de MEMORY CARD (carte mémoire).



Combat à mort

Ce mode est réservé à un seul joueur et permet de combattre autant d'adversaires que vous le pouvez avant que votre trotmobile ne soit détruite. Vous avez le droit de la modifier à l'avance, alors assurez-vous de l'équiper des bonnes pièces.



* A l'instar du mode Combat, le combat à mort n'est possible qu'après avoir rempli certaines conditions au fil du jeu.

Options de combat

Si vous souhaitez régler la longueur des matchs, la sortie ou la fonction de vibration, ça se passe ici.



Débutants/sauvegarde

Deux éléments cruciaux, surtout pour les joueurs débutants. Tous deux sont essentiels si vous souhaitez tirer le maximum du jeu.

DEBUTANTS

Dans un jeu comme Steambot Chronides™, il est vital d'apprendre à contrôler les robots si l'on veut survivre. C'est pourquoi vous avez intérêt à commencer par le mode débutant avant de vous frotter au jeu. Le capitaine Ciboulette est là pour vous apprendre à piloter une trotmobile. Si vous suivez son entraînement, vous découvrirez de nombreuses techniques utiles et aurez même un aperçu de l'intrigue du jeu...



SAUVEGARDE

Sauvegarder une partie est simple comme bonjour. Approchez-vous d'un cône et enfoncez la touche X quand vous voyez le symbole W, puis choisissez "Sauvegarde" dans le menu. Si vous écrasez un fichier existant, comme le font beaucoup de gens, il vous sera demandé de confirmer votre choix, comme d'habitude. Vous savez sans doute que le fichier écrasé sera alors perdu à jamais, mais un petit rappel ne fait jamais de mal. Une fois un fichier de sauvegarde écrasé, il est impossible de le récupérer.



Voici à quoi ressemble un cône.



* Pour sauvegarder la partie, utilisez une memory card (carte mémoire) (8 MB) (pour PlayStation®2) que vous insérerez dans la fente pour MEMORY CARD N°1. Vous avez besoin de 900 KB d'espace disponible, ce dont vous serez informé car il n'y a rien de pire que de recommencer une partie en réalisant qu'on ne l'a pas sauvegardée.

L'écran de jeu

Vous allez avoir les yeux rivés dessus la majeure partie du temps, alors autant vous familiariser avec celui-ci.

JAUGES, COMPTEURS ET CARTES

Une fois à bord de votre trotmobile, vous pourrez aisément évaluer votre situation en contrôlant un certain nombre de compteurs et de jauges.



Compteur PR

Ceci représente l'espérance de vie de votre trotmobile. Quand il tombe à 0, vous explosez et la partie s'achève.

Jauge de carburant

Les trotmobiles fonctionnent grâce à un gaz transformé en vapeur, elle-même... Bref. Un détail qui a son importance : en cas de panne sèche, vous ne pourrez plus charger et vous vous déplacerez lentement.

Jauge de puissance

Ce compteur chute temporairement quand vous sautez ou chargez. La consommation de carburant augmente tant que la jauge de puissance n'est pas remontée.

Indicateurs des bras D/G

Indiquent les pièces dont sont équipés les bras et leur longévité (munitions).

Radar

Cet outil bien commode montre la position des alliés comme des ennemis. Notez qu'il ne se manifeste que si des ennemis sont présents.

Barre de navigation

Les messages importants apparaissent ici. Sans un tel message, la barre de navigation reste cachée.

Au sujet du menu

Tous les jeux ont un écran de Menu et Steambot Chronicles™ ne déroge pas à cette tradition.

OUVERTURE DU MENU

Appuyez sur la touche . De là, un certain nombre d'options s'offrent à vous.



Objets

Utiliser, examiner ou jouer avec vos objets.



Album

Si vous êtes du style à suivre tous les PNJ, l'album est un rêve qui devient réalité



Véhicule

Chacun doit pouvoir vérifier le statut de sa trotmobile d'un simple coup d'oeil.



Carte

Il est facile de se perdre sans carte, mais pas d'excuses quand on en a une



Options

Vous avez accès à diverses options de jeu dans cette section éponyme.



Aide

Perdu ? Besoin d'aide ? Jetez un oeil ici.



OBJETS TOUT CE QUE VOUS AVEZ TROUVÉ !

Il s'agit de l'écran permettant d'interagir avec les objets que vous trouvez au fil de votre périple, que vous vouliez les utiliser ou simplement les examiner.

Le b.a.-ba des objets

Chaque objet joue un rôle bien précis. Par exemple, la nourriture affecte l'état de votre estomac et les vêtements permettent de changer d'apparence. Vous pouvez même jouer d'instruments de musique !



Changez de vêtements pour influencer les passants.



Les enfants ont besoin de manger ! Les adolescents aussi...

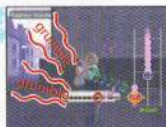


Tout le monde aime les musiciens.

Etat de l'estomac



J'aurais dû m'arrêter au drive-in...



Les sucs digestifs ne sont pas des instruments à percussion.

Au fil du temps, Vanille aura faim. S'il est "affamé", il se déplacera moins vite et les grondements permanents de son ventre finiront par ennuyer les gens. Pour l'éviter, assurez-vous que Vanille mange de temps en temps. Si vous avez aussi faim, quittez la partie et faites-vous un sandwich.

ALBUM GARDEZ UNE TRACE DE VOS INTERLOCUTEURS !

L'album est un recueil de photos des personnages que Vanille rencontre. Ces individus y sont systématiquement intégrés et les informations qui les concernent actualisées en temps réel. Plutôt utile si Vanille devait perdre la mémoire, ce qui arrive précisément au moment même où commence le jeu.



Un point sur soi-même

Vanille suit de près un certain nombre de caractéristiques personnelles utiles.



Nom	Il s'agit de Vanille, le personnage que vous contrôlez.
Rôle	L'instrument dont vous jouez au sein du groupe.
Indice musical	Votre niveau de musicien.
Groupe	Le groupe dans lequel joue Vanille.
Gain le plus élevé	La plus grosse recette faite jusqu'à présent.
Total des gains	La somme totale des recettes.
Niveau de billard	Votre classement au billard.
Total d'argent le plus élevé	Votre net le plus élevé.

Photos de groupe

Si toutes les gens du pays avaient leur propre photo, l'album serait bien trop volumineux. Heureusement, la plupart des citadins sont organisés en groupes en fonction de leurs places dans la société. Au fil de vos rencontres, de nouveaux portraits apparaîtront.



On ne peut pas vraiment parler de photo de groupe avec un seul gars...

Mais sa famille apparaît dès que vous faites sa connaissance !



VEHICULE LES TROTMOBILES SONT DES MACHINES COMPLEXES

Il n'est pas idiot de réviser votre trotmobile de temps en temps. Le mieux est de faire attention à son écran de situation.

L'apparence de la trotmobile



Trois onglets reprennent les informations (cf. plus bas pour plus de détails).

Voici une courte explication des informations présentées.

Situation

Jetez un oeil ici si vous voulez voir les capacités de votre trotmobile. Ces info incluent la taille du réservoir et la charge possible. (Notez que les spécifications dépendent des pièces que vous avez installées.)



Châssis

Il s'agit d'une liste rapide des éléments et pièces dont est équipée votre trotmobile.



Commandes

Cette section vous permet de changer le nom de votre trotmobile ou de voir son équipement et sa plaque d'immatriculation. Vous pouvez aussi passer en revue les différents exploits réalisés avec votre trotmobile.



CARTE VOUS Y RETROUVER DANS LE MONDE

Quand vous êtes perdu ou ne savez pas où vous allez, mieux vaut vous reporter à une carte (ne vous inquiétez pas, on ne le dira à personne). Dans Steambot Chronicles™, il y a deux types de cartes : une pour le monde et une pour chaque zone.

La position de votre trotmobile



Loupe

Position de Vanille

Carte de zone

Si vous avez besoin de renseignements sur votre environnement, reportez-vous à cette carte. Utilisez les touches directionnelles ou le joystick analogique gauche pour voir des zones précises à l'aide de la loupe. Des symboles jaunes apparaissent sur les lieux où se sont déroulés des événements importants et vous pouvez lire des infos sur chacun, des fois que votre mémoire vous fasse défaut.



Vue agrandie au moyen de la loupe. Vous pouvez régler le zoom à votre guise, si nécessaire.

Carte urbaine

Les lieux de marque sont notés par des épingles colorées.

Carte du monde

Il existe une carte bien plus grande qui montre le pays où se déroule Steambot Chronicles™. Certaines sections font leur apparition une fois que vous vous y êtes rendu. En déplaçant le curseur, vous découvrirez des info sur des zones déjà visitées, ce qui vous aidera à savoir si vous voulez y retourner ou non.



Emplacement de Vanille

OPTION MECONTENT D'UN REGLAGE ? CHANGEZ-LE !

Personne ne voudrait jouer à un jeu peu pratique. Steambot Chronicles™ propose certaines options qui s'adapteront à vos goûts. Mais vous pouvez aussi modifier les réglages de votre frerot pour le faire enrager.



Son

Choisissez Mono ou Stéréo. Mieux vaut faire un choix adapté à votre poste de télévision.

Voix

Si vous faites partie de ces gens qui n'aiment pas les voix originales, coupez-les.

Vibration

Certains aiment les manettes qui tentent de leur échapper des mains, d'autres non.

Type de curseur

Vous pouvez choisir différents types de curseur, des fois que l'un d'eux ne vous plaise pas.

Réglages de l'écran

Si vous jouez dans une position délicate, régler l'écran vous offrira un angle meilleur.

Luminosité

Le réglage de luminosité est parfois une vraie souffrance.

Par défaut

Si un frère ou une sœur s'amuse à semer le bazar parmi vos options, faites ce choix pour tout remettre dans l'ordre.

AIDE QUAND LE MANUEL NE SUFFIT PAS !

Le menu d'Aide abrite les archives de Steambot Chronicles™ et des commandes de jeu. Il ne vous fera pas de mal si vous avez besoin de vous rafraîchir la mémoire, et le plus grand bien si vous n'avez pas lu le présent manuel. Ceci dit, vous avez l'air d'être en train de le lire. N'hésitez cependant pas à parler du menu d'Aide à vos amis.



Qui a besoin d'aide ?

Au fil du jeu, de nouveaux sujets apparaîtront dans le menu d'Aide. Si vous tombez sur quelque chose que vous ne comprenez pas, allez jeter un oeil dans l'Aide. Elle s'avère aussi pratique si vous ne jouez pas pendant longtemps (grand dieux non !) et que vous vous y remettez plus tard.



Génial ! Un harmonica...

Grâce à "La musique" du menu Aide, je peux vraiment jouer !



Recherche au clavier

Si vous avez besoin d'aide sur un sujet précis, utilisez la recherche au clavier pour trouver l'info au clavier pour trouver l'info jeux devraient le proposer.

Tout sur les trotmobiles

Dans le monde de Steambot Chronicles™, les trotmobiles sont très importantes, aussi est-il primordial que vous sachiez utiliser et entretenir la vôtre.

ACTIONS

Les trotmobiles sont conçues pour accomplir un large éventail d'actions. Vous n'irez pas loin dans le jeu si vous ne vous familiarisez pas avec elles.

Attaque

Les deux bras permettent de passer à l'attaque. Chacune est différente, et dépend de votre équipement et de l'arme utilisée. "Then the text is good (Begins by: Il existe des attaques...)"



Garde

En garde, vous réduisez la quantité de dégâts que subit votre trotmobile face aux attaques. Vous en encaissez quand même alors ne vous contentez pas de vous mettre en garde.



Charge

Les trotmobiles sont capables de réaliser de belles accélérations. La charge permet d'attaquer rapidement, mais également d'esquiver pour éviter un danger.



Saut

Comment envisager un jeu sans une fonction de saut ? Les jambes de trotmobile sont équipées de suspensions renforcées qui leur permettent de sauter sur de longues distances.



Soulever

Vous pouvez ramasser et soulever un tas d'objets avec votre trotmobile, même des ennemis !



Lancer

Quand vous ramassez un objet, vous pouvez le lancer (y compris contre un ennemi).



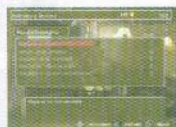
PERSONNALISATION

Arrêtez-vous à un garage quand vous devez changer des pièces de votre trotmobile ou la repeindre. Vous pouvez aussi acheter de nouvelles pièces ou développer les vôtres.



Réparer/ravitailler

Nous l'avons déjà dit mais nous allons nous répéter : un bon entretien est important. N'oubliez pas de faire le plein et de réparer.



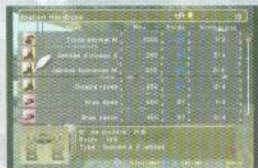
Gestion des châssis

Considérez les garages comme des magasins où vous pouvez acheter de nouveaux éléments, en vendre de vieux ou développer les vôtres.



Remplacement d'éléments

Tous les châssis du monde ne vous seront d'aucun secours si vous ne les installez pas sur votre trotmobile. C'est justement le but de cette option. N'oubliez pas que les capacités de votre trotmobile peuvent alors changer.



Personnalisation de la peinture

Voir le même véhicule des heures d'affilée est un poil barbant. Heureusement, vous pouvez repeindre votre trotmobile en choisissant cette option au garage.



Changement de la plaque

Au fil du jeu, vous serez amené à changer de plaque minéralogique. Vous pouvez même concevoir la vôtre si tel est votre désir.



Hey ! Ce p'tit gars est partout !

CHASSIS ET AUTRES

Les trotmobiles sont constituées de sept éléments : le tronc, les jambes, les bras droit et gauche, la calandre, le dos et la cabine. L'avantage de ces éléments est qu'il est possible d'en faire des combinaisons à l'infini. Les performances de votre trotmobile dépendent donc de votre châssis.

Poids

La taille et la forme de chaque élément détermine son poids. Le poids total du tronc et des jambes détermine la capacité de charge d'une trotmobile. Le poids total des autres éléments ne saurait dépasser cette capacité de charge sans quoi la trotmobile se renverse.



Éléments	Prix	Poids	Portabilité
Tronc moyen M	1000	80	1/2
Jambes d'acier S	200	20	0/4
Jambes industrielles M	350	30	0/4
Quatre roues	300	20	0/4
Bras acier	600	27	0/4
Bras caoutchouc	400	27	0/4

Pr. de charge : 100
Type : Trotmobile S 2 Jambes

Poids

PR et carburant

Le poids total de votre trotmobile affecte le montant de ses PR, les modèles les plus lourds en ayant davantage que les autres. Cependant, les modèles lourds consomment beaucoup plus. A vous de trouver le juste équilibre entre ces deux facteurs, à votre guise.

Spécialités

Chaque élément joue un rôle précis. Il est beaucoup plus aisé de configurer votre trotmobile si vous savez à quoi sert chaque pièce.

Tronc

C'est le cœur de votre trotmobile et tous les autres éléments y sont fixés. C'est également le plus gros.

Jambes

Elles affectent le mouvement, la vitesse et la consommation de votre trotmobile. Il en existe pour chaque type de relief.

Bras

La plupart des bras servent à se battre, ce qui est le cas des épées et des boucliers. Certains ont aussi un rôle pacifique.

Calandre

Les phares constituent une calandre type, mais certaines seraient équipées d'armes redoutables...

Dos

Le dos permet de transporter différents types de marchandises, des gens, de la nourriture ou de l'eau.

Cabine (pare-brise)

La cabine protège le pilote des éléments.

EMPLOI

Vous risquez de rencontrer des gens qui voudront louer vos services. Bien que vous ne jouiez sans doute pas pour travailler, vous serez certainement récompensé si vous acceptez.

Le châssis idéal

Un boulot peut constituer à transporter des marchandises ou à déterrer des fossiles. Assurez-vous que votre trotmobile soit équipée des pièces nécessaires avant de commencer votre travail.

ARENES DE COMBAT

Vous pouvez participer à des combats au sein de l'arène. Ces combats singuliers sont violents et vous pousseront aux limites de vos talents de pilote. Cependant, richesse et renommée attirent de nombreux pilotes.



Inscription

Pour combattre dans l'arène, vous aurez besoin d'un permis. Il est possible d'en trouver un à l'arène locale, alors renseignez-vous. Le meilleur moyen d'obtenir ce que l'on veut est de s'adresser aux gens.



Et le vainqueur est...

Vous gagnerez es médailles en battant vos adversaires. Vous pouvez les échanger contre divers trophées, ce qui constitue aussi une bonne façon de faire l'acquisition d'objets rares.



Divertissements en ville

Le ville grouille d'activité et on y découvre de nouveaux endroits en permanence. Rien ne vous empêche de vous mêler des affaires de toutes sortes des gens au fil de vos explorations.

UNE CHAMBRE A L'AUBERGE

Vos journées sont divisées en différentes périodes : matin, midi, soir et nuit, avant de revenir au matin, etc. Les PNJ sont vaquent à diverses occupations selon le moment de la journée. En les abordant à différents moments, sans doute leur discours sera-t-il modifié. Si vous souhaitez accélérer le cours de la journée, vous avez tout intérêt à vous arrêter à l'auberge pour faire une petite sieste.



FAIRE SES COURSES

A l'instar de tout jeu s'accompagnant d'une économie, Steambot Chronicles™ propose de nombreux objets que vous pouvez acheter. Faites vos courses avant de quitter la ville !

Manger un morceau

Pour rester en forme, vous devez manger. Quel meilleur endroit qu'un magasin vendant de la nourriture ? La boulangerie propose un bel assortiment de pain.



La toute dernière mode

Vous pouvez acheter des vêtements dans divers magasins. Procurez-vous un chapeau pour votre prochain voyage, des chaussures pour arpenter la ville ou une robe pour votre bien-aimée.



Il serait idiot de se contenter d'un ou deux magasins, alors cherchez-les tous...

PRENDRE LE TRAIN

Les locomotives à vapeur circulent à des horaires précis. En achetant un billet de train, vous pourrez vous rendre d'une ville à une autre très rapidement.



PASSAGE AU GARAGE

On ne va jamais bien loin avec une trotmobile amochée, alors retapez-la quand vous faites une rencontre difficile (ou que vous en avez assez de sa couleur).



COMBATTRE ET GAGNER

L'arène peut offrir gloire et renommée. Evidemment, à vous de voir si vous souhaitez regarder, entrer en lice ou tout simplement vous faire un peu d'argent en pariant.



UN TOUR EN VILLE

Tout le monde peut se perdre en ville, ce n'est pas bien grave. Heureusement, vous disposez d'une carte pour trouver votre chemin. En plus, il y a bien des moyens de transport quand on ne veut pas marcher. N'oubliez pas que la marche et le vélo vous permettent de garder le contrôle de vos mouvements. Les autres moyens de transport sont régis par des règles de circulation strictes et incontournables.

Trotmobiles

Les trotmobiles sont idéales pour se déplacer, mais aussi pour se faire voir.



Carte rapide :

Appuyez sur la touche SELECT (de sélection) pour passer d'une carte à l'autre.

Trains

Les locomotives circulent d'une gare à une autre. Empruntez-les quand vous voulez vous rendre rapidement dans une autre ville.



Vélos

Ce machin loufoque est un moyen de transport plus rapide que la marche.



Tramways

C'est une version chic du bus, mais c'est beaucoup plus marrant.



Bus

Les bus s'arrêtent en des points précis de la route. Gardez un œil sur l'arrêt suivant pour savoir quand descendre !



Les bus s'arrêtent là.

JOUER DANS LA RUE

Vous pouvez jouer de la musique aux passants près des cônes de stationnement de la ville. S'ils apprécient votre prestation, ils vous donneront quelques pièces. Bien évidemment, mieux vous jouez, plus votre public est large et plus vos recettes sont élevées.



Voilà à quoi ressemblent les cônes.



Petite suggestion

Peu importe votre talent si vous jouez là où il n'y a personne. Sans public, vous n'enregistrez pas de recettes et perdez votre temps. Veillez au nombre des passants avant de commencer à jouer.



Si Vanille est dans les bois et que personne ne l'écoute, il ne risque pas de gagner grand-chose.

FAITES-VOUS LA MAIN AU BILLARD

Vous pouvez jouer au billard si vous trouvez une table (un conseil, allez au bar du coin). Vous pourrez défier un certain nombre de joueurs, qualifiés d'arnaqueurs, mais vous avez intérêt à vous entraîner un peu avant.



LA VIE EN VILLE

Si vous souhaitez poser vos valises quelque temps, allez voir un agent immobilier et louez une chambre. Vous devrez payer un loyer, aussi assurez-vous un minimum de revenus si vous ne voulez pas être expulsé.



Décoration intérieure

Au fil de vos acquisitions, vous pourrez modifier votre intérieur à votre guise.



Vous avez loué une chambre

Votre chambre est un véritable sanctuaire. Vous pouvez y faire tout ce que vous voulez. Une chambre meublée est un véritable paradis de confort. Vous pouvez vous y reposer, y jouer de la musique, mettre la radio en pause, vous préparez un sandwich, etc. Si vous avez un lit, vous pouvez même faire une petite sieste ! Il arrive cependant qu'on ne puisse se reposer.

REPOS

Asseyez-vous et détendez-vous...



ENTRAÎNEMENT

Frottez-vous à un nouvel instrument...

The too...

À quoi bon avoir un appart si on ne peut pas le montrer à ses amis ? Invitez les dames à dîner avant le concert et offrez-vous du bon temps...



LA VIE EN VILLE

Si vous souhaitez poser vos valises quelque temps, allez voir un agent immobilier et louez une chambre. Vous devrez payer un loyer, aussi assurez-vous un minimum de revenus si vous ne voulez pas être expulsé.



Décoration intérieure

Au fil de vos acquisitions, vous pourrez modifier votre intérieur à votre guise.



Vous avez loué une chambre

Votre chambre est un véritable sanctuaire. Vous pouvez y faire tout ce que vous voulez. Une chambre meublée est un véritable paradis de possibilités. Vous pouvez vous y reposer, y jouer de la musique, mettre la partie en pause, vous préparez un sandwich, etc. Si vous avez un lit, vous pouvez même faire une petite sieste ! Il arrive cependant qu'on ne puisse se reposer.

REPOS

Asseyez-vous et détendez-vous...



ENTRAINEMENT

Frottez-vous à un nouvel instrument...

Toc toc...

A quoi bon avoir un appart si on ne peut pas le montrer à ses amis ? Invitez les dames à répéter avant le concert et offrez-vous du bon temps...

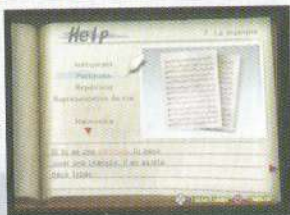


La musique

N'importe qui peut se munir de quelques instruments, mais Steambot Chronicles™ vous permet vraiment d'en jouer !

APPRENTISSAGE DES PARTITIONS

Pour jouer une chanson, vous avez besoin d'une partition, ainsi que d'un instrument de musique. Vous pouvez jouer de différents instruments, l'utilisation de chacun différant des autres. Quand vous mettez la main sur un nouvel instrument, reportez-vous au menu d'Aide pour découvrir comment en jouer.



Entraînez-vous

Choisissez un instrument dans le menu Objets, puis la partition (la chanson) que vous souhaitez répéter.



Représentations de rue

vous pouvez jouer aux coins des rues pour divertir les gens.



JOUER AVEC LE GROUPE

Très vite, vous ferez la rencontre d'un groupe, les Garland Globe Trotters. En vous joignant à eux, vous pourrez participer à différents concerts durant la partie. En jouant au mieux, vous pourrez même devenir leur leader...

Concerts

Choisissez l'instrument de votre choix avant de vous lancer. Tout se déroule sur le même principe que la représentation de rue, mais tout le groupe est là. Si vous devenez leur leader, vous pourrez attribuer l'instrument de votre choix à chacun. Mais cela signifie que vous êtes responsable du niveau des Garland Globe Trotters.



Choisissez votre instrument et montez sur scène !

In Your Voice

Chant : Nadia Gifford - Musique : Toshiyuki Sakai - Paroles : Nadia Gifford
Paroles japonaises originales : Nadia Gifford, Toshiyuki Sakai & Kazuma Kujo
Producteur son : Daikoku Azuma

Quand tu es à terre et fatigué
Tourne-toi vers le soleil.
Garde la tête haute
Et tout ira mieux.

Quand tu es perdu et que tu ne sais plus où tu en es,
Il n'est pas impossible que tu trouves
Les réponses que tu cherches
Par-delà les nuages

Quand tu es triste et que tu broies du noir,
Tourne-toi vers le ciel bleu
Et ta tristesse s'évanouira dans l'infini
azuré.

Quand tu ne sais plus où tu en es,
Tourne-toi vers les étoiles
Et rappelle-toi qu'elles brillent pour toi.

Dans tes yeux, je vois un océan d'ennui ;
Tu t'es caché depuis tout ce temps.
Mais tu ne vas pas pouvoir garder tout ça pour
toi éternellement
Ne vois-tu pas que nous sommes là pour toi ?

Maintenant, laisse-moi te dire une chose,
Nous sommes tous là pour toi et rien que pour
toi.
Nous chanterons à jamais pour toi,
Alors pourquoi ne chantes-tu pas avec nous ?

*Défais-toi de tous tes soucis
Libère-toi l'esprit.
Il est drôle de voir comment tourment les choses
En chantant haut et fort.

Car le feu est là
Juste là
Dans ta voix
Ecoute-le
Oh ! Ecoute-le
La Vision de
Tes propres rêves
Tu dois voir au travers,
C'est dans ta voix.
(* Reprise)

Défais-toi de tous tes soucis
Il n'y a rien de mieux que de chanter haut et fort
comme ça.
Il est drôle de voir comment tourment les choses
Quand nous chantons comme un... comme un.

Défais-toi de tous tes soucis
Libère-toi l'esprit.
Et nous chanterons pour toi, mon ami,
Si tu écoutes jusqu'au bout :

Il n'y a rien de mieux que de chanter haut et fort
comme ça. Alors pourquoi ne chantes-tu pas avec
nous ?

Courte liste d'objets

Depuis l'aube des temps, les jeux vidéo propose un large éventail d'objets et Steambot Chronicles™ ne déroge pas à la règle. En voici une liste non exhaustive.

Outils

Ces objets jouent un rôle précis quand vous les utilisez. Certains sont utilisable au cours de l'intrigue, les autres la plupart du temps.



Formulaire d'emploi

Vous devrez en obtenir un si vous voulez rejoindre les Eléphants tueurs.



Permis de fouilles

Le Bureau de Fouilles du canyon du Hochequeue exige que tous les chercheurs aient un permis.



Recette de cuisine

Une recette griffonnée vite fait alors que vous cuisinez.



Beignet

Cet en-cas frit est parfait pour lutter contre la fringale.



Pomme de terre Aigrette

Comme son nom l'indique, ce tubercule pousse près de l'Aigrette. Il se conserve longtemps et peut être cuisiné de bien des manières.



Mouton séché

La viande d'agneau séchée a un goût unique et apparaît ici à de simples fins culinaires.



Plantes constipantes

Des fois que votre estomac vous joue de vilains tours...



Vieille photo

Les gens qui apparaissent sur cette photo vous semblent familiers... Que faisait-elle à la plage de la Mouette ?



Peinture : "Venelles"

Ce tableau est l'oeuvre d'un artiste de talent du nom de Pablo.



Bloc-notes

Vanille n'ayant pas de journal, il consigne tout ce qu'il fait dans ce bloc-notes, fort pratique. Jetez-y un oeil si vous faites partie de ces gens qui vivent dans le passé.

Nourriture

Il est essentiel de manger pour rester en forme et pour gérer l'état de votre estomac. N'oubliez pas de manger !



Mozzarella

C'est une spécialité du ranch Vision fabriquée à l'aide de lait de buffle d'eau. On l'apprécie pour son parfum riche et léger à la fois.



Miel

Ce délice sucré est récolté aux jardins des Abeilles.



Pastèque

Ce fruit goûteux convient parfaitement l'été et sous les climats les plus secs.

Instruments



Harmonica

Cet harmonica est le parfait outil de votre expression quand vous avez le blues. Sur l'étui est gravé le mot " Vanille ".



Guitare

Vous pouvez gratter les six cordes de cet instrument à l'aide de vos doigts ou d'un médiator.



Trompette

Le Dr Muscade a fabriqué cet instrument en laiton.



Accordéon

Cet instrument produit de la musique grâce à un soufflet et des hanches de métal.



Pendentif

Vanille se réveille sur la plage avec ce bijou. Lui appartient-il ou lui a-t-on donné ?



Maillot de bain

Il est en toile de jean (ce qui ne semble pas très pratique). Vous pouvez nager sans le porter, mais vous n'aurez alors pas l'air très cool...



Costume chic

Il est d'un blanc immaculé. Classe comme il est, il convient sans doute mieux aux occasions spéciales.



Robe rose

Mmm...Connaissez-vous une jeune chanteuse qui apprécierait un tel cadeau ?



Chapeau de cow-boy

Ce chapeau est pour les hommes, les vrais. Ses larges bords protègent bien contre le soleil.



Littérature classique

internationale
Plusieurs tomes d'histoires pour enfants. Il y en a dix au total et ils sont très... Bah, vous n'avez qu'à les lire vous-même pour vous faire une idée.



Améthyste

Les reflets violets de cette pierre précieuse ne laissent pas les femmes indifférentes. Vous pouvez trouver ce type de pierre, et bien d'autres, en explorant les ruines.



Bâtonnet ouaté

Il constitue le seul moyen de se nettoyer les oreilles. Peut-être pourriez-vous demander à une dame de vous aider avec ça...



Lit en bois, une place

Si vous décidez d'investir dans un lit, vous pourrez vous reposer à votre appart.

Trotmobile 101

Voici une courte présentation de certaines des trotmobiles apparaissant dans *Steambot Chronicles™*.

Qu'est-ce qu'une trotmobile ?

Les trotmobiles sont des véhicules de 4 mètres de haut environ. Grâce à leurs pièces interchangeables, comme les bras et les jambes, elles peuvent se rendre presque n'importe où. Le modèle standard ont un moteur transformant le carburant, mais les plus grands recourent à la vapeur.



Earl Grey II

C'est la trotmobile que Vanille a trouvée sur la plage. Elle est vieillotte et n'importe qui la prendrait pour un simple tas de ferraille.



Big Bear

C'est la trotmobile que pilote Marjolaine. Elle est dotée d'un gros réservoir qui permet à Marjolaine de ravitailler les autres Globe Trotters quand ils jouent loin.

Modèle agricole

Cette trotmobile spécialisée peut se livrer à de nombreuses tâches agricoles, des semences à la récolte. Grâce à elle, le secteur agricole a connu un formidable boom.



Modèle de génie civil

Comptant parmi les tout derniers modèles, cette trotmobile peut changer de bras pour servir de grue, de pelleteuse ou de bulldozer.



Le côté obscur des trotmobiles

À l'instar de toute technologie, les trotmobiles peuvent être utilisées à des fins délétères. Voici un aperçu de certaines des trotmobiles qui se dresseront en travers du chemin de Vanille.



Rooster

Modèle de base fabriqué en série et armé d'un simple canon. C'est l'arme de prédilection des Éléphants tueurs.

Don Elephant

Cette énorme trotmobile fait plus de 40 mètres de long. Les Éléphants tueurs l'ont pourvue de nombreux canons et d'un épais blindage. Malheureusement, pour eux sa vitesse est très réduite.



Triclops

Cette grande trotmobile est conçue pour la guerre. Vous voyez cette grosse boule à pointes ? Elle peut s'en servir contre ses adversaires et nul ne veut en être victime.



L'histoire de la trotmobile

Ces véhicules étonnants ont beau être en vogue aujourd'hui, leur parcours n'a pas été de tout repos.



Le cheval

C'est le mode de transport le plus ancien de l'homme. Les rênes et le mors furent inventés pour faciliter les déplacements à cheval.

La charrette

Les véhicules tirés par des chevaux datent de l'ère de la vieille Mésopotamie. Les Sumériens s'en servaient pour transporter des marchandises vers 2500 avant J.-C.. Pour la première fois, il fut possible d'exporter des biens en grande quantité.



La locomotive à vapeur

Ces grands véhicules sont conçus pour le transport de masse. Elles marchent à la vapeur, créée par le charbon qui brûle dans une chaudière. Les transports publics ferroviaires furent bientôt mis en place. Les locomotives ont grandement contribué à la révolution industrielle.



Invention de la charrette

La trotmobile à quatre roues

La trotmobile fut inventée pour libérer les gens des véhicules à roues. Ironie du sort, la popularité des pièces sur mesure donna naissance à des trotmobiles à roues. C'est totalement illogique, mais ces véhicules n'en restent pas moins des trotmobiles.



Le vélo

Le véhicule est alimenté par celui qui s'en sert. Ce dernier actionne des pédales fixées à la roue avant, ce qui crée le mouvement.



Le transport révolutionné



L'automobile

Ce véhicule automatisé exploite un moteur relié à des roues. Le moteur à combustion a popularisé l'automobile

durant la seconde moitié du 19e siècle. L'automobile reste le meilleur moyen de transport sur les surfaces plates et goudronnées.

Les roues cèdent la place aux jambes.



La grue moderne

A la base, cette machine est une automobile agricole utilisée dans les milieux montagneux. Les roues avant se soulevèrent pour faciliter les déplacements. Cependant, elle n'était pas aussi manœuvrable que voulu et elle se renversait souvent en déchargeant.



L'automobile déambulante

Pour pallier au problème que posait la grue moderne, l'excellent Dr Muscade conçut un nouveau type de support : les jambes. Mais le modèle ne pouvait se dresser sans ses roues avant et sa mobilité en pâtissait. Ce fut cependant le premier pas vers la trotmobile que nous connaissons aujourd'hui.



Le modèle à quatre jambes (prototype)

Malgré les défauts des automobiles déambulantes, les gens commencèrent à voir le potentiel de ces véhicules. Pour faciliter leur production, plusieurs pièces devinrent interchangeables (et plus abordables). Le modèle ci-contre arbore un châssis à quatre jambes, ce qui améliore sa mobilité.



La trotmobile moderne

La version actuelle de la trotmobile propose sept éléments standards (tronc, jambes, bras gauche et droit, calandre, dos et cabine). Ci-contre apparaît un modèle de la société Tea Leaf, le "Ear Grey II".



Transport animal

TRUCS ET ASTUCES

Bon, admettez-le. Vous ne vouliez pas lire ce livret, alors vous avez jeté un oeil à la table des matières et êtes directement venu à cette page. Après tout, vous avez acheté ce jeu, aussi allons-nous vous aider. Voici quelques questions que vous pourriez vous poser, et leurs réponses.

Q : J'AI EU BEAUCOUP DE CHOSES A FAIRE ET MAINTENANT, IL FAIT NUIT...

R : le temps s'écoule durant la partie, du matin à midi, puis au soir et à la nuit.

Les gens changent d'activités au fil de la journée. Si vous devez rencontrer quelqu'un en un lieu ou à un moment précis, n'hésitez pas à faire une petite sieste à l'auberge jusqu'à ce qu'arrive l'heure voulue. Dormir est le seul moyen de passer de la nuit à la journée suivante.

Q : JE NE PEUX PAS ME REPOSER A L'AUBERGE...

R : il y a une raison à cela.

Parfois, vous ne pourrez dormir qu'après avoir exploré un certain endroit ou rencontré une personne précise. S'il n'y a pas de place à l'auberge, prenez un moment pour réfléchir à ce que vous devez faire d'abord.

Q : QUEL EST LE MEILLEUR MOYEN DE GAGNER DE L'ARGENT ?

R : heureusement, il y a plein de façons de gagner de l'argent !

1. Les ennemis vaincus en laissent tomber et vous pouvez le ramasser.
2. En étant attentif, vous trouverez souvent des coffres au trésor remplis d'UR.
3. Installez-vous au coin d'une rue et jouez de la musique. Si vous vous en sortez bien, l'argent se mettra à couler à flots.
4. En acceptant le travail que des gens vous proposent, vous obtiendrez des récompenses intéressantes. D'autres possibilités d'offrent à vous ! Combattez dans l'arène, vendez les fossiles que vous déterminez... Les opportunités financières sont infinies si vous n'avez pas un poil dans la main.

Q : OUAH ! EST-CE QUE TOUS MES CHOIX AFFECTENT LE COURSE DE L'HISTOIRE ?

R : oui, certains choix affectent la suite de l'histoire.

Bien que de nombreuses boîtes de dialogue apparaissent à des fins d'amusement, d'autres modifient la suite des événements. Vous pouvez aussi jouer un dur si vous le voulez...

Nous n'avons plus beaucoup de place, mais il reste encore pas mal de choses à vous dire. Si vous avez d'autres questions, mieux vaut consulter le menu d'Aide.

Crédits

EQUIPE JAPONAISE

Concepteur du jeu	KOTARO KITA	BOYZ	Programmeur en chef	YOSHIYUKI "YOSHIZOU" YOSHITA
Concepteur en chef	KOTARO KITA		Programmeurs	GINTA ITO
Concepteurs	AKIHIRO TODA KAZUHIRO USHIRO MIYABI TASHIRO KENG HAYASHI HIDEKAZU KAWAGUCHI YOSHIO HATAKENAKA CHOSHU MINAMI KUMIKO HANA HIROAKI		Planificateur en chef	SHINJI FUKUSAWA
			Planificateurs	KENJI FUKUSHIMA
				KAZUMA KUJO RYOSUKE OKUBO TAKAHASHI HIDEO MORISE TSUBASA TAKEHIRO IMAZAWA

PRODUCTEUR SON DAIKOKU AZUMA
DIRECTEUR SON YASUJI IRIE

Gita

SEIJI YAMADA					
#01 "In Your Voice"		#02 "Impossible"		Soprano Sax	TSUBO KEN
Musique	TOSHIYUKI SAJAI	Musique	JUNIKO KANATA	Flûte	HIROYUKI OHNO
Paroles	NADIA GIFFORD	Paroles	NADIA GIFFORD	#03 "I Cry"	
Arrangements	HIROSHI EBIHARA	Arrangements	HIROSHI EBIHARA	Musique	JUNIKO KANATA
	DAIKOKU AZUMA		DAIKOKU AZUMA	Paroles	NADIA GIFFORD
Chant et chœurs	NADIA GIFFORD	Chant et chœurs	NADIA GIFFORD	Arrangements	HIROSHI EBIHARA
Piano	KYOKO OHSAKI	Piano	KYOKO OHSAKI	Local Vocals	DAIKOKU AZUMA
Guitare	MITSURU OHNOH	Guitare	SHUN IMAGAWA	Chœurs	JUNIKO KANATA
Basse	KYOKO ASANO	Basse	TOSHIYUKI ARICHI	Guitare	SHUN IMAGAWA
Batterie	DAIKOKU AZUMA	Batterie	KYOKO ASANO		KYOKU OHNOH
Flûte	HIROYUKI OHNO		DAIKOKU AZUMA	Batterie	DAIKOKU AZUMA
Perceuse	YOSHIOH SATOMURA	Batterie	DAIKOKU AZUMA	Batterie	DAIKOKU AZUMA
		Perceuse	YOSHIOH SATOMURA		
#04 "1,000 Bucks"		#05 "See You Later"		#06 "Musique Revolution"	
Musique	JUNIKO KANATA	Musique	NAOYUKI MATSUMOTO	Musique	MITSURU OHNOH
Paroles	NADIA GIFFORD	Paroles	NAOYUKI MATSUMOTO	Paroles	KYOKU OHNOH
Arrangements	HIROSHI EBIHARA	Arrangements	HIROSHI EBIHARA	Arrangements	MITSURU OHNOH
	DAIKOKU AZUMA		DAIKOKU AZUMA		DAIKOKU AZUMA
Local Vocals	NADIA GIFFORD	Local Vocals	NADIA GIFFORD	Vocals	KYOKU OHNOH
Chœurs	JUNIKO KANATA	Chœurs	NAOYUKI MATSUMOTO	Guitare	MITSURU OHNOH
Piano	KYOKO OHSAKI	Piano	KYOKO OHSAKI	Basse	KYOKU ASANO
Guitare	SHUN IMAGAWA	Guitare	MITSURU OHNOH	Batterie & Perc.	DAIKOKU AZUMA
	KYOKU OHNOH	Basse	KYOKU ASANO		

Ingenieurs du son	DAIKOKU AZUMA (USP) NAOYUKI MATSUMOTO (HiBrite inc.) TAKAHISA YUZAWA (HiBrite inc.) KATSUHIKO ITO (CAT)	Studio de mixage BGM Programmation du son Montage	DigitalDomain Studio (HiBrite inc.) HIROSHI EBIHARA (USP) KOUJI HIROTA (Eyesears) RYUIN KOGENNA (USP) YASUJI IRIE (USP) KIRIN (USP) YORK JITSUMORI MOKCHI MATSUMOTO
Mixage	NAOYUKI MATSUMOTO (HiBrite inc.)	Producteurs exécutifs	

EQUIPE LOCALISATION U.S.

HIROSHI NAKAGUCHI		Localization & manuel	MATSUSHIMA	JOE AGRA
Producteur	KAZUMA KUJO	Redacteurs additionnels	TOMMY HILF	KYLE LAMIS
Producteur exécutif	SHINJI SUZUKI		JAMIE ORTIZ	BOB MAGALINDO
VP Product & Marketing	SHINJI SUZUKI		WILLIAM ALEXANDER	
Direction de projet	TOMMY HILF	Responsable Q/E	CARL CHEN	Engagement des voix PCB Productions
Coordonnateurs de projet	SHIGETO "SAMMY" MATSUSHIMA	Testeurs Q/E	MICHAEL MARZANJARES	Direction & Ingénierie
	HIROYUKI TANAKA		TYLER SHOGREN	Dialogues
	GALE SALAMARCA		JEFF BRADDOCK	
Directeur Marketing	ZACH MESTON		ROB STONE	Remerciements
Assistant Marketing / Prod. Mgt.			DAVID READ	Tous les superbes acteurs qui ont prêté leur voix au jeu.
Traduction	JAMES KUBIKI			Notamment, pour avoir supporté notre planning.
	SHIGETO "SAMMY"			Les sages redacteurs qui ont eu droit à la version japonaise. Les merveilleux auteurs qui ont écrit le jeu.