

Dreamcast™



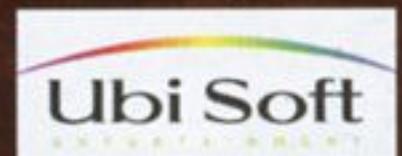
Dreamcast.



LE JEU

2

© 1999 UBI SOFT



Avertissement sur l'épilepsie

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

Précautions d'emploi

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

Démarrage

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

1. Configurez le système Dreamcast conformément aux instructions du manuel. Connectez la manette 1. Pour une partie à 2 ou 4 joueurs, connectez également les manettes 2 et 4.
2. Insérez le GD-ROM Dreamcast, étiquette vers le haut, dans le tiroir du CD et refermez le volet.
3. Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu démarre après l'affichage du logo Dreamcast. Si rien ne se produit, éteignez la console (interrupteur sur OFF) et vérifiez qu'elle est correctement configurée.
4. Pour arrêter une partie en cours ou redémarrer une partie qui est terminée, appuyez simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start pour revenir au panneau de contrôle Dreamcast.
5. Si vous allumez la console (interrupteur sur ON) sans insérer de GD-ROM, le panneau de contrôle Dreamcast apparaît. Pour jouer une partie, insérez le GD-ROM Dreamcast dans l'unité et le jeu se chargera automatiquement. Important : votre GD-ROM Dreamcast contient un code de sécurité qui permet la lecture du disque. Conservez le disque propre et manipulez-le avec précaution. Si votre système Dreamcast a des difficultés à lire le disque, retirez-le du lecteur et nettoyez-le doucement en partant du centre du disque vers les bords extérieurs.

Manipulation du gd-rom dreamcast

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

INTRODUCTION

VOUS AVEZ FLASHÉ SUR LE FILM... A VOUS D'EXPLOSER LES COMPTEURS.

Tous les pilotes en ont rêvé : se faire l'autoroute de Marignane à plus de 200 Km/h ou prendre les Champs Elysées pied au plancher !

Dans Taxi 2, c'est la règle du jeu.

Ce jeu de course à missions vous enverra à la place de Daniel au volant de son taxi pour revivre les instants forts du film Taxi 2, mais cette fois en tant que pilote !

Vous devrez mener à bien 12 missions qui vous emmèneront à travers les rues modélisées de Marseille et de Paris. Ces missions, en temps limité, suivent le scénario du film : il vous faudra notamment aller chercher une femme enceinte et son mari à leur domicile, réussir une épreuve de vitesse en dépassant une voiture concurrente sur le circuit du rallye du Var, rejoindre Émilien au commissariat...

Après le succès de Taxi 2 dans les salles obscures, à vous de vous prendre au jeu pour faire exploser les compteurs !

UTILISATION DE LA MANETTE DREAMCAST

Nous vous remercions d'avoir acheté Taxi 2. Ce jeu a été conçu pour fonctionner sur la console Dreamcast. Nous vous recommandons vivement de parcourir ce manuel avant de commencer à jouer. **Avant d'allumer votre console Dreamcast**, connectez les manettes ou tout autre périphérique aux ports de commande. Connectez une manette au port de commande A.

MISE EN GARDE : Ne touchez ni au stick analogique ni aux boutons analogiques D et G lorsque vous allumez la console Dreamcast : la procédure d'initialisation de la manette serait faussée et ne se déroulerait pas correctement. Si vous avez accidentellement bougé le stick analogique alors que la console était allumée, éteignez puis rallumez votre console, en prenant bien soin de ne rien toucher. Pour réinitialiser le jeu et revenir à l'écran d'accueil, maintenez les boutons A, B, X, Y et START enfoncés. Ceci est valable à tout moment pendant le jeu.

LISTE DES COMMANDES

Vous trouverez ci-après la liste des commandes du jeu par défaut. Pour redéfinir ces commandes, reportez-vous au menu Options en page 4.

Vue avant

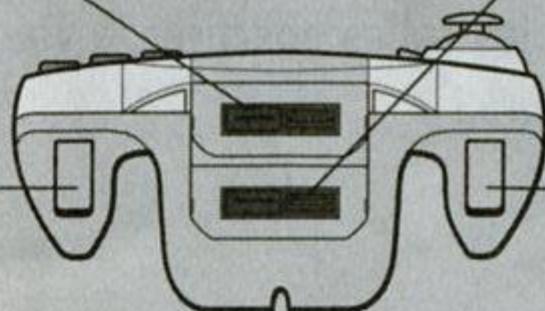
Port d'extension 1

Insérez ici une carte mémoire pour les sauvegardes (facultative)

Port d'extension 2

Insérez ici un Vibration Pack (facultatif)

BOUTON ANALOGIQUE R
Accélérer



BOUTON ANALOGIQUE L
Fréner

Vue du dessus

STICK ANALOGIQUE

Diriger le taxi

Bouton X

Défilement des caméras

Croix directionnelle

Diriger le taxi

Bouton B

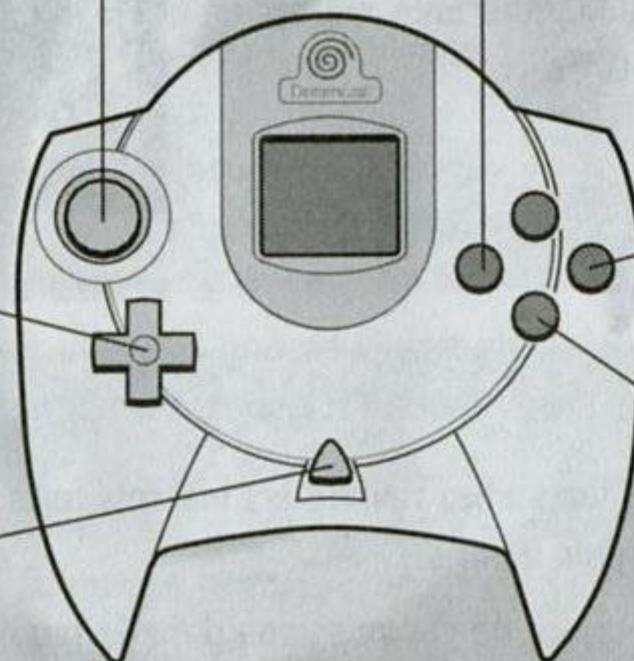
Klaxon (dans les menus, retour)

Bouton START

Mettre le jeu en pause / relancer

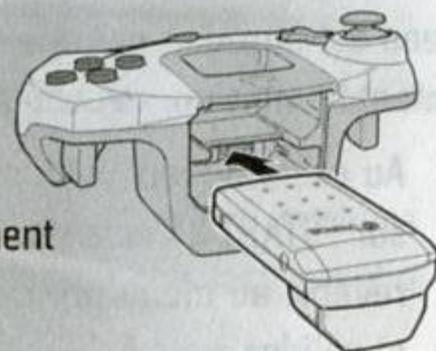
Bouton A

Turbo (dans les menus, sélectionner)



VIBRATION PACK (vendu séparément)

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



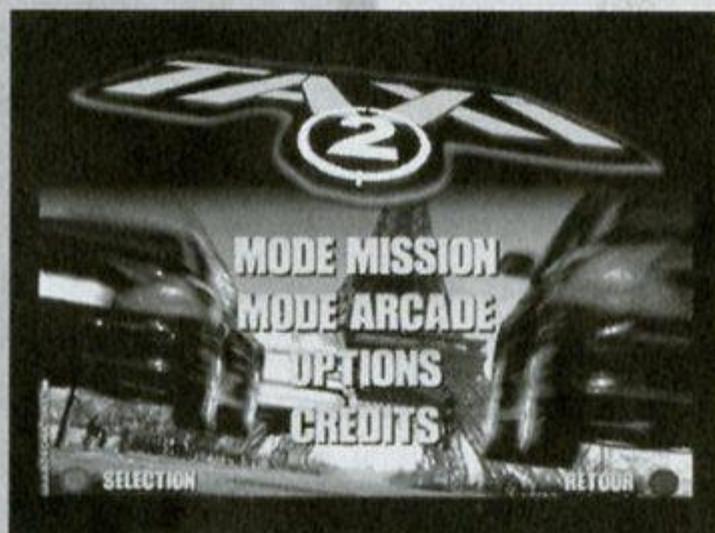
MENU PRINCIPAL

Montez à bord !

Ce menu vous donne accès aux principaux menus secondaires du jeu.

Vous pourrez lancer une partie en mode MISSION, ou choisir le mode ARCADE.

Vous aurez également accès aux différents menus de configuration en sélectionnant OPTION.



MODE MISSION

Un jeu à missions :

Dans ce mode de jeu scénarisé, vous allez revivre les instants forts du film Taxi 2 à travers 12 missions se déroulant à Marseille, puis à Paris.

Votre objectif est de remplir chacune de ces missions dans le temps imparti et vous devez réussir votre mission afin d'accéder à la suivante. Attention ! Trop de chocs, une surchauffe du moteur (en cas d'utilisation excessive du booster) ou le compteur de temps à 0 sont autant de conditions d'échec qui vous empêcheront d'accéder au niveau supérieur.

Chaque niveau est introduit par une séquence vidéo inédite du film dans laquelle Daniel et Emilien vous présentent la mission, ses objectifs ainsi que le temps imparti.

Au cours du jeu, vous pouvez interrompre momentanément votre course en appuyant sur "START" L'écran de Pause apparaît; il vous propose de continuer la course ou de revenir au menu principal. Sélectionnez votre choix à l'aide de la croix directionnelle et validez avec A.

Progression dans le jeu, acquisitions et gratifications :

Vous démarrez le jeu avec un taxi fraîchement sorti d'usine. A vous de remplir les missions proposées afin de gagner des équipements supplémentaires pour votre taxi. Au total, 5 améliorations pourront être apportées à votre taxi au cours du jeu :
Taxi 1 : vous roulez avec une voiture qui sort tout juste de l'usine !

Taxi 2 (à la fin de la mission 2) : acquisition d'un **booster** permettant de faire des pointes à 250 km/h.

Le booster ne s'enclenchera que si le véhicule est déjà en mouvement. C'est l'appui simultané de la touche de l'accélérateur et de la touche booster qui enclenche ce dernier.

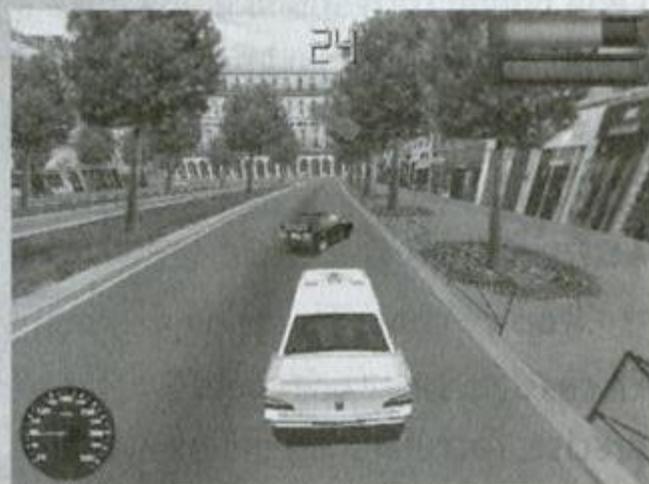
Ce booster vous permettra d'avoir une plus grande vitesse de pointe et également d'accélérer plus vite. Mais attention, le taxi a énormément de mal à tourner pendant que le booster est en marche. Apprenez à le maîtriser pour l'utiliser à bon escient. Pensez également à ne pas trop prolonger son utilisation car elle entraîne une surchauffe du moteur qui risque d'immobiliser définitivement votre taxi... Contrôlez la jauge de surchauffe du moteur lorsque le booster est en marche afin d'éviter l'incendie !

Taxi 3 (à la fin de la mission 4) : **empâtement** (écartement des roues), **abaissement de la garde au sol** (bas de caisse), un **aileron à l'arrière**, pour une meilleure tenue de route et **2 bouches d'aération sur le toit**.

Ces équipements vous permettront de moins dérapier sur les surfaces glissantes, et vos freins seront plus efficaces.

Taxi 4 (à la fin de la mission 6) : **carrosserie en titane** et **renforcements multilatéraux**, pour une meilleure résistance aux attaques et aux chocs.

Cette option vous permet de pouvoir encaisser plus de chocs, et la jauge de dommages diminuera donc moins vite. Vous pourrez ainsi vous frayer un chemin plus facilement à travers la circulation ou sur les voies avec obstacles.



Ce taxi super personnalisé ne sera disponible qu'après plusieurs heures de jeu...

Taxi 5 (à la fin de la mission 8) : acquisition d'un **super booster** permettant de faire des pointes à 300 km/h.

Cette option correspond à une mise à jour du booster précédent (même touche et même fonctionnement). La vitesse maximale est maintenant de 300 km/h !

Conditions d'échec :

..... **Trop de chocs** (jauge de dommages vide)

En cas de chocs trop nombreux, les performances du véhicule vont baisser. La direction va être moins précise, l'accélération moins marquée, la vitesse de pointe plus petite. Quand la jauge de dommages est à zéro, le véhicule ne peut plus bouger.

..... **Température moteur trop élevée** (utilisation excessive du booster : jauge de température au maximum)

Quand la jauge est au maximum, on entend un bruit d'explosion et une fumée noire sort du capot du taxi qui s'est progressivement arrêté (vous perdez la main et devez recommencer la mission).

..... **Compte à rebours à 0**

Le joueur perd la main et le véhicule s'arrête automatiquement. Vous devez recommencer la mission.

..... **Si on prend le circuit dans le mauvais sens**

Un avertissement sous forme de phrase écrite à l'écran apparaît (mais vous pouvez continuer à avancer). Si vous persistez dans la mauvaise direction, le véhicule s'arrête automatiquement au bout de quelques secondes.

..... **Que se passe-t-il visuellement en cas d'échec ?**

La caméra tourne autour de la voiture à l'arrêt. Un Game Over apparaît. Vous avez alors la possibilité de lancer une nouvelle partie ou bien de reprendre une partie sauvegardée (donc au début de la dernière mission).

Les ennemis :

- ▲ Les principaux ennemis sont les Mitsubishi, mais par extension, on entend par ennemis tous les obstacles mobiles (autres véhicules, barrages, caisses, pots de terre, etc.)
- ▲ Vous rencontrerez des "véhicules touristes", qui n'ont pas d'impact direct avec la mission mais qui permettent de simuler la circulation automobile voire de constituer des obstacles lors du jeu.
- ▲ En cas de collision avec un véhicule, il s'immobilise sur la route. Vous pouvez ainsi, si vous en êtes capable, essayer de provoquer un carambolage de véhicules touristes pour bloquer des adversaires à votre poursuite.
- ▲ D'autres véhicules seront tout simplement immobilisés dès le départ sur les voies (exemple : barrage de police, véhicules sur les Champs Elysées, engins à l'arrêt sur les docks...). Ils ne constituent que des obstacles.
- ▲ Les plus gros véhicules (comme un engin de chantier ou un blindé) sont considérés comme indestructibles. C'est à dire que contrairement aux autres véhicules, une collision ne les déplace pas. En revanche, si vous les percutez, vous serez fortement pénalisé par une chute de votre jauge de dommages.

MODE ARCADE

En plus du **mode MISSION**, vous pouvez jouer dans un **mode ARCADE**. Dans ce mode, vous avez la possibilité de rejouer les niveaux déjà visités en affrontant toujours un même concurrent, Jean-Louis Schlessler. L'objectif n'est plus propre à chaque mission mais est toujours le même : **arriver le 1^{er} de la course** (circuit pouvant faire plusieurs tours) et réaliser le meilleur temps possible. Les niveaux présentent donc une configuration légèrement différente pour être plus orientés circuits de course, dans un esprit arcade.

Au tout début du jeu, le joueur n'a accès qu'au 1er niveau du mode scénarisé. Une fois la mission réussie, ce même niveau devient accessible en mode arcade. Idem pour la suite, un niveau ne passe en mode arcade qu'après avoir été réussi en mode scénarisé.

Dans ce mode arcade, nous conservons la **jauge de dommages** mais enlevons la jauge de température du moteur.

Vous jouerez ces niveaux avec le taxi 3. Vous avez toutefois la possibilité d'utiliser le booster à tout moment.

LIEUX ET NIVEAUX

L'univers du jeu est proche de celui du film. Vous serez immergé au cœur des villes de Marseille et de Paris.

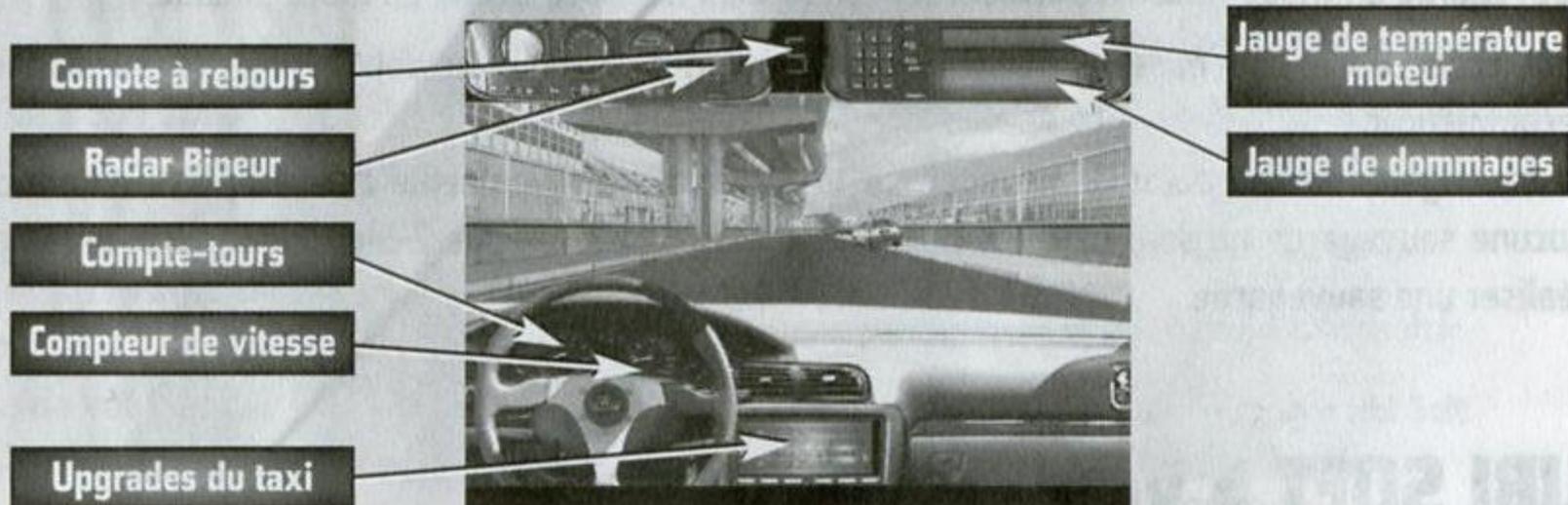
Comme dans tout environnement urbain, vous rencontrerez, à certains endroits, des piétons ou des véhicules stationnés dans la rue. Les piétons sont inaccessibles (par ex. protégés par des plots ou des barrières entre la route et le trottoir). N'essayez pas de les écraser, cette infraction au code de la route entraînerait de sérieux dommages à votre voiture !

D'autres accessoires (parasols, terrasses de café, etc.) sont également présents dans le jeu.

Au cours de missions difficiles, des flèches apparaissent à l'écran pour vous indiquer la direction à suivre. Cela n'exclut pas la présence de raccourcis qui peuvent vous faire gagner de précieuses secondes ou vous permettre de prendre la tête de la course !

INTERFACE

Nous allons détailler dans cette rubrique les éléments qui composent l'intérieur de votre taxi :



- **La jauge de dommages** : elle est pleine au début de chaque mission et elle diminue proportionnellement à la nature et à la violence du choc (on entend par choc toute collision avec quoi que ce soit à l'écran : autres voitures, barrières, murs, etc.). Elle est également fonction de l'état du taxi (sans carrosserie renforcée ou avec). Quand la jauge est complètement vide, la mission s'arrête et vous devez recommencer au début de la mission.
- **Compteur de vitesse** : indique la vitesse atteinte par le taxi
- **Jauge de température du moteur** : plus vous utilisez le booster, plus le moteur chauffe. Vous ne pouvez pas rester à vitesse maximale trop longtemps, sinon le moteur explose et la mission s'arrête.
- **Compte-à-rebours** : il s'affiche pour toutes les missions. Lorsqu'il arrive à zéro, le jeu s'arrête et vous repartez au début de la mission.
- **Upgrades du taxi** : votre taxi est représenté dans un écran sur le tableau de bord. Au fur et à mesure que vous obtenez de nouveaux équipements, des pastilles s'allument à leur emplacement sur le taxi. Au départ, le tableau de bord (en vue intérieure) comprend déjà l'emplacement qui indique les mises à jour du taxi, mais ces indications s'allument et ne deviennent donc effectives que lorsque vous atteignez la mission adéquate. Certains paramètres, comme le bipeur, ne sont pas accessibles à tout moment du jeu, mais seulement lorsqu'ils sont nécessaires dans des missions types.

SAUVEGARDE

En mode Mission, à chaque fin de mission, le jeu réalise automatiquement une sauvegarde. Chaque sauvegarde en mode Mission permet l'ouverture d'un nouveau circuit en mode Arcade.

Tout échec dans une mission donnée vous obligera à revenir au début de cette mission et à recommencer.

La sauvegarde se fait automatiquement sur la Visual Memory présente dans le port d'extension 1. Aucune sauvegarde ne sera possible par le port 2. Sachez enfin que 2 blocs sont nécessaires pour réaliser une sauvegarde.

UBI SOFT à votre service...

Service Consommateurs : infos, trucs et soluces

- Vous ne progressez plus dans votre logiciel préféré ?
- Vous désirez connaître LE code de triche qui vous permettra de devenir un joueur infailible ?
- Vous voulez être informé de notre actualité et de nos dates de sortie ?
- Vous souhaitez participer à nos jeux-concours et avoir une chance de remporter de nombreux cadeaux ?

Contactez sans plus attendre notre Service Consommateurs 24h/24 et 7j/7.

Tel : 08.36.68.46.32. (2,23 F/min)

Accès techniciens : lundi au vendredi
9h30-13h et 14h00-19h

Fax : 01.48.57.07.41

serviceconso@ubisoft.fr

Service Consommateurs Ubi Soft
28 rue Armand Carrel
93108 Montreuil Sous Bois

Support Technique (Service Après-vente)

Vous rencontrez un problème technique avec votre logiciel ou celui-ci s'avère défectueux...

Notre Support Technique (Service Après-Vente) est à votre disposition du **lundi au vendredi, de 10h30 à 19h30** au **0825 355 306** (0,99 F/min).

N'envoyez aucun logiciel sans avoir eu un numéro d'accord ou sans vous être assuré de la disponibilité d'une version. Envoyez de préférence vos logiciels en recommandé avec avis de réception de façon à conserver une trace de votre envoi.

Tel : 0825.355.306 (0,99 F/min)

**Accès techniciens : lundi au vendredi
10h30-19h30**

Fax : 02.99.08.96.45.

supporttechnique@ubisoft.fr

Support Technique Ubi Soft
Rue des Peupliers
56910 Carentoir

36 15 UBI SOFT (2,23 F/min) **et site internet " www.ubisoft.fr "**

Nos services minitel " **3615 UBI SOFT** " et internet " www.ubisoft.fr " sont ouverts **24 heures/24 et 7 jours/7.**

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

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

GARANTIE

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

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

Passé ce délai de quatre-vingt-dix (90) jours Ubi Soft accepte de vous échanger le produit défectueux moyennant une participation forfaitaire de 100 FF (ou 15,24 Euro) par produit.

Pour que le produit défectueux puisse être échangé, envoyez-le dans son emballage d'origine, accompagné de l'original de la preuve d'achat, d'une brève description du défaut rencontré, de vos coordonnées complètes et si la période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours est dépassée, d'un chèque ou un mandat postal de 100 FF (ou 15,24 Euro) par produit libellé à l'ordre d'Ubi Soft.

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

Support Technique Ubi Soft
Rue des peupliers
56 910 Carentoir

CREDITS

TAXI 2 :

LUC BESSON PRESENTE

UNE PRODUCTION **LEELOO PRODUCTIONS / ARP**

SAMY NACERI - FREDERIC DIEFENTHAL

TAXI 2

UN FILM DE **GERARD KRAWCZYK**

MARION COTILLARD - EMMA SJÖBERG - BERNARD FARCY

SCENARIO **LUC BESSON** MUSIQUE **AL KHEMYA**

PHOTO **GERARD STERIN** DECORS **JEAN-JACQUES GERNOLLE** SON **PIERRE EXCOFFIER**
MIXAGE **JEROME LEVY** MONTAGE **THIERRY HOSS** DIRECTEUR DE PRODUCTION **THIERRY GUILMARD**
PRODUCTEUR EXECUTIF **BERNARD GRENET** PRODUCTEURS **LUC BESSON - MICHELE & LAURENT PETIN**

UNE PRODUCTION **LEELOO PRODUCTIONS - ARP** EN COPRODUCTION AVEC **TF1 FILMS PRODUCTION** ET **LE STUDIO CANAL+**

13



TAXI 2 ... LE JEU

Édité par

UBI SOFT ENTERTAINMENT

Producteurs :

Gérard Guillemot

Vincent Minoué

Alain Corre

Producteur Exécutif :

Clément Merville

Chef de Projet :

Valérie Beaufiles

Game Designer :

Jean-Marc Marcin

Scénaristes :

David Neiss

Alexis Nolent

Production Vidéo :

Diane Bernard

Montage :

Grégoire Chevalier-Naud

Mohammed Adel Trabelsi

Marie Deschamps

Réalisation :

Christophe Pittet

Production Audio :

Sylvain Brunet

Le Brut Orchestra :

Fabien Gevraise

Philippe Guillotel

Direction Artistique :

Manu Bachet

Ingénieur du Son :

Martin Dutasta

Bruitages Cinématiques :

Guillaume Billaux

Chef de Produit :

Igor Manceau

Assistant Chef de Produit :

Frédéric Olivier

Chef de Projet Tests :

Jason Alleyne

Responsable QA :

Eric Tremblay

Testeurs :

Ahmad Jamous

Stéphane Pinard

UBI SOFT remercie chaleureusement :

Luc Besson, Gérard Krawczyk,
Laurent Pétin et Virginie Silla

Samy Nacéri

et Frédéric Diefenthal

Peugeot Sports

Christian Bonnichon

et son équipe

Fabien Gevraise

(" Guitare BRUT ")

et Philippe Guillotel

(" Sequence BRUT ")

Développé par
BLUE SPHERE

Direction technique :
Cyril Trevoan

Direction artistique :
Orou Mama

Conception des niveaux :
Orou Mama
Bio Mama

Conception des outils de développement :
Cyril Trevoan

Programmation principale :
Cyril Trevoan

**Programmation
additionnelle :**
Frédéric Lacaze
Nicolas Bourquin
Claire Albert
Stéphane Plet

**Installation et lecture
des vidéos :**
Frédéric Lacaze

Modélisation 3D :
Orou Mama
Bio Mama

Codeurs 3D additionnels :
Cyril Solheid
Mathias Bourgarel
Fabrice Ribeiro (Marseille)

Documentations graphiques :
Orou Mama
Max Meslien
Bio Mama

Création des textures :
Orou Mama

Illustrations additionnelles :
Evelyne Solheid
Corinne Banet
Aurélie Colnard
Cyril Solheid
Gilles Bourgarel
Jean-marc Templet (Freiburg)
Fabrice Ribeiro (Marseille)

Documentation sonore :
Max Meslien

Créations sonores :
Max Meslien
Orou Mama
Bio Mama
Michel Cristobal
Emmanuel Gibelin
Nicolas Bourquin

Relations extérieures :
Max Meslien

Contact :
maxmeslien@blue-sphere.fr

**Blue Sphere tient à remercier
chaleureusement :**
PEUGEOT SPORT
TECHNICAR
et toutes les personnes qui ont
participé
aux différents tests.

www.blue-sphere.fr

ADDENDUM

Si vous souhaitez afficher le jeu en 60 Hz, vous devez suivre la procédure suivante :

- 1) allez dans le menu " Options "
- 2) sélectionnez l'option " 50 Hz / 60 Hz "
- 3) sélectionnez d'abord l'option 50 Hz, et validez
- 4) de retour dans le menu des options, choisissez à nouveau l'option " 50 Hz / 60 Hz "
- 5) cette fois, sélectionnez l'option 60 Hz, et validez. Le jeu sera bien affiché en 60 Hz.

820-0627-09



Dreamcast™

© 2000 Ubi Soft Entertainment.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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