

## Avertissement de santé

Pour votre santé, soyez sûr de prendre une répos d'environ 15 minutes pendant chaque heure de jeu. Évitez de jouer quand vous êtes fatigué ou souffrant du manque de sommeil. Jouez toujours dans une salle lumineuse. Certains éprouvent des symptômes épileptiques en regardant les lumières ou motifs clignotantes dans notre environnement quotidien. Ces personnes peuvent éprouver des saisies tout en observant des images de télévision ou jouant des jeux vidéo. Même les joueurs qui n'ont jamais eu des saisies peuvent néanmoins avoir un état épileptique non détecté. Consultez votre docteur avant le jeu des jeux vidéo si vous avez un état épileptique ou immédiatement si vous éprouvez un quelconque des symptômes suivants pendant le jeu : vertige, vision changée, muscle contractant, d'autres mouvements involontaires, perte de conscience de vos environnements, confusion mentale, et/ou convulsions.

## Piraterie

La reproduction non autorisée de tous ou pièces de jeu de ce produit et l'utilisation non autorisée des marques déposées sont susceptibles de constituer une offense criminelle. La PIRATERIE nuit à des consommateurs aussi bien que les lotisseurs, les éditeurs et les détaillants légitimes.

# TABLE DE MATIERES

---

Table de matières .....	2
Conditions de système.....	3
Instruction d'installation .....	3
Instruction d'enlèvement .....	3
Configuration.....	4
Sortir le jeu .....	4
Mémoriser et charger.....	4
Introduction.....	4
Commandes du clavier.....	5
Commandes de la garniture de jeu .....	6
Menu principal.....	6
Modes de jeu.....	6
Écran de jeu .....	8
Options .....	8
Crédits.....	9

## CONDITIONS DE SYSTEME

---

SO:	Windows® 2000 / XP
CPU:	Pentium® III 500 MHz ou plus haut
RAM:	256 MB RAM (512 MB recommandé)
CD-ROM:	24x ou DVD-ROM
DirectX:	DirectX® 9
Vidéo:	Carte vidéo compatible à DirectX® 9
Son:	Carte sonore compatible à DirectX® 9
Autre:	Souris /Clavier/Haut-parleurs

## INSTRUCTION D'INSTALLATION

---

Nous recommandons vivement que vous clôturiez tous les programmes avant de commencer l'installation de n'importe quel logiciel sur votre ordinateur. Ceci inclut n'importe quels écrans de veille et logiciels d'antivirus qui peuvent interférer le procédé d'installation.

1. Insérez le CD « Rig Racer 2™ » dans votre commande de CD-ROM.
- 2a. Si le mode automatique de début sur votre ordinateur est en activité, l'installation commencera automatiquement. Veuillez suivre les instructions sur votre écran.
- 2b. Si le mode automatique de début sur votre ordinateur n'est pas permis...
  - i) Double-cliquez sur « Mon Ordinateur ».
  - ii) Droit-cliquez sur votre commande de CD-ROM et choisissez « Ouvrir ».
  - iii) Double-cliquez sur « Setup.exe ».ou
  - i) Cliquez sur « Début » dans le Windows® desktop.
  - ii) Choisissez « Exécuter » et dactylographiez la lettre de votre commande de CD-ROM, suivie de « Setup.exe » (p.e. D\Setup.exe).

## INSTRUCTIONS D'ENLEVEMENT

---

Pour enlever Rig Racer 2™, accomplissez les actions suivantes :

Dans le Windows® desktop, choisissez :

Début → Programmes → Metro 3D → Rig Racer 2 → Uninstall Rig Racer 2

## CONFIGURATION

---

Rig Racer 2™ est un jeu de 1 ou 2 joueurs qui est joué à l'aide du clavier ou d'une garniture de jeu. Si à l'aide d'une garniture de jeu, la garniture doit être reliée à l'heure d'initialiser le jeu. Des garnitures analogues de jeu sont également soutenues pour vous donner la pleine libre circulation.

## SORTIR LE JEU

---

Pour finir le jeu, revenez au menu principal et appuyez sur le bouton de 'ESC'.

## MEMORISER ET CHARGER

---

Au total vous pouvez stocker jusqu'à 64 dossiers de jeu de Rig Racer 2™. Ceux-ci sont présentés dans les groupes de 8 situés dans 8 fichiers de mémoire. En initialisant le jeu vous serez donné l'option de charger un jeu précédemment mémorisé ou en permettant mémoriser automatiquement pour un nouveau dossier de jeu. Pour charger un jeu précédemment mémorisé, choisissez fichier contenant le dossier que vous souhaitez charger. Choisissez alors le dossier pour charger. Si vous voulez commencer un nouveau jeu, ouvriez un fichier contenant des dossiers inutilisés choisissez un de ces dossiers.

Une fois que vous avez choisi un nouveau dossier de mémoire ou avez chargé un jeu précédemment sauvé, le dispositif automatique de mémoire sera en activité. Votre progrès alors sera sauvé automatiquement.

Si vous choisissez de ne pas charger ou ne pas créer un nouveau jeu sauvé à l'heure de l'initialisation, vous pouvez faire tellement à tout moment du menu de Save\Load dans l'écran 'de menu principal'. Ouvrez le menu de 'Save\Load', puis choisissez si vous voulez mémoriser votre jeu courant ou charger un jeu précédemment sauvé. D'ici, le processus est le même comme mémoriser ou charger au moment des initialisation / configuration.

## INTRODUCTION

---

Soyez prêt pour dévaler autour des circuits de la course de l'Europe dans l'un de huit des camions grands les plus féroces de tout le temps.

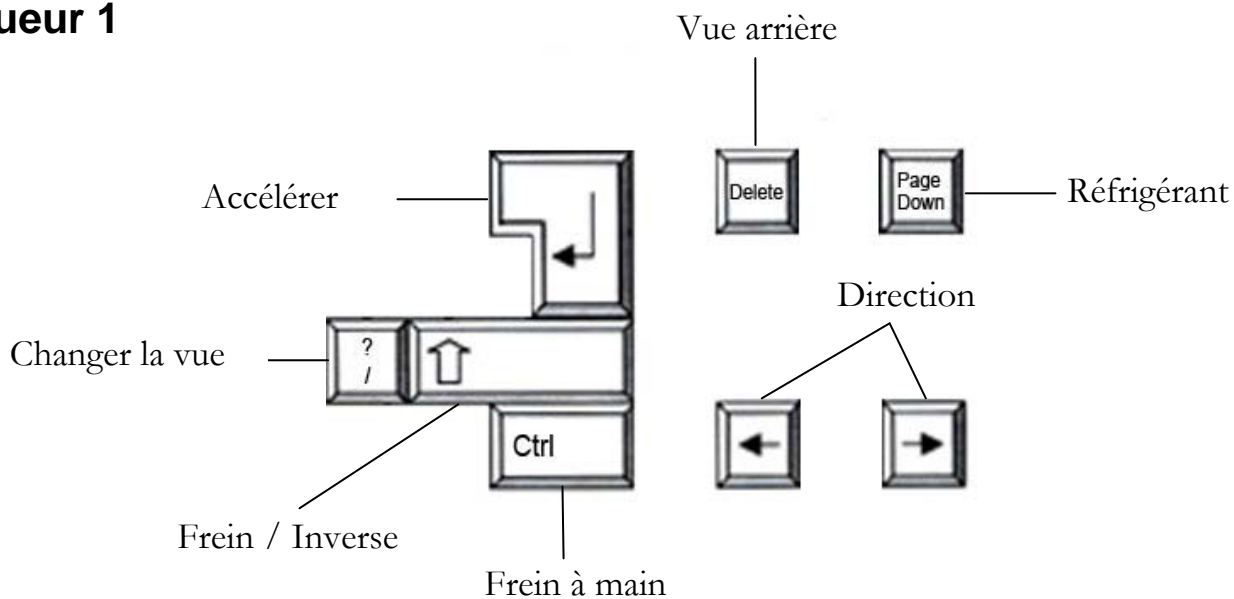
Il est laid quand ces bêtes se dégagent la route ! Pouvez-vous manipuler 5 tonnes à 90mph dans l'humide ?

C'est votre chance de vous prouver comme le meilleur conducteur, en battant les meilleurs conducteur au Challenge Cup.

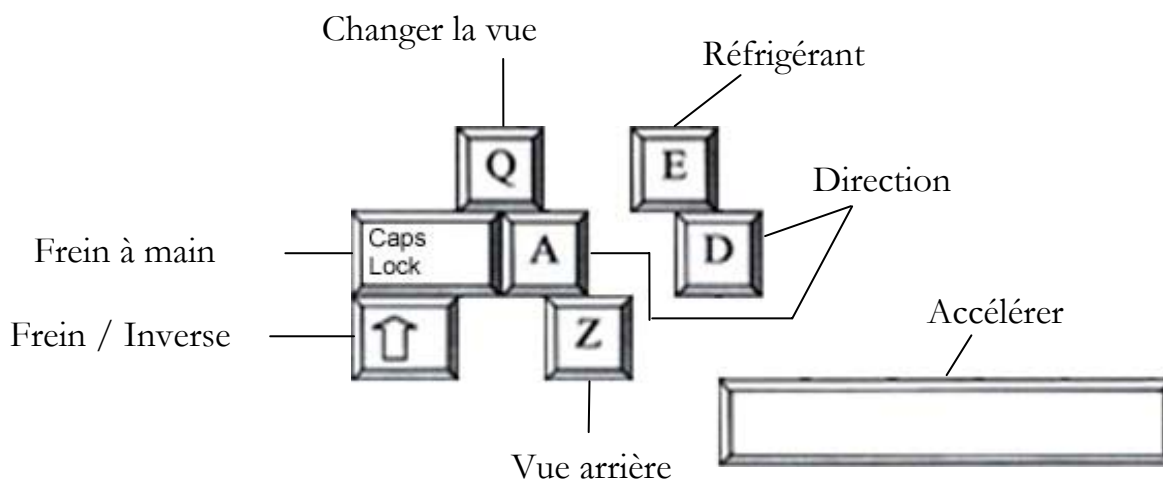
# COMMANDES DU CLAVIER

---

## Joueur 1



## Joueur 2



Pour faire une pause dans le jeu, appuyez sur la touche de 'ESC'.

# COMMANDES DE LA GARNITURE DE JEU

---

Quand vous jouez avec une garniture de jeu, il n'y a aucune configuration standard des commandes. Ce dépend du type du contrôleur que vous employez et des configurations de contrôleur comme défini par les arrangements de contrôleur de jeu de Windows®. Vous devriez employer un contrôleur avec au moins 6 boutons d'action, desquels chacun correspondra à une commande simple de clavier.

## MENU PRINCIPAL

---

**Play Game (Jouer)** - Lors de choisir cette option, vous serez invité à choisir un mode de jeu et un véhicule de course. Jusqu'à trois joueurs peuvent également choisir un véhicule à ce stade en appuyant sur son touche d'accélération (non possible en mode d'essai de temps). Pour d'autres détails, voyez svp la section des modes de jeu de ce manuel.

**Options** - C'est où vous trouverez les options de jeu. Pour d'autres détails, voyez svp la section d'options de ce manuel.

**Save & Load (Mémoriser et charger)** - Cette option vous portera aux options de chargement et mémoriser de Rig Racer 2™. Voici que vous pouvez manuellement charger ou mémoriser votre progrès de jeu. Pour d'autres détails, voyez svp la section « Mémoriser et charger » de ce manuel.

**Crédits** – Ce menu est employé si vous voulez regarder les personnes douées chez Data Design Interactive, qui ont mis Rig Racer 2™ ensemble. Voyez la section des crédits de ce manuel pour plus d'informations.

Dans les menus de Rig racer 2™, au fond même de l'écran existe une barre sensible au contexte d'aide qui montre au joueur comment diriger les menus. Elle illustre exactement quelle action se produira lors de serrer chaque clef et changements selon les besoins pour refléter le statut de menu de chaque écran et situation.

## MODES DE JEU

---

Avant que n'importe lequel de ces modes de jeu puisse être choisi, un niveau de difficulté doit être choisi. Ceci détermine comment concurrentiel vos adversaires de AI seront. Une fois que vous avez choisi un niveau de difficulté, vous pouvez choisir que le mode de jeu vous souhaitent jouer (voir ci-dessous pour des détails de chacun).

Au commencement vous aurez 4 camions disponibles. Cependant, il y a 4 camions supplémentaires qui peuvent être ouverts. Ouvrez-les en rassemblant assez d'argent. Ceci est

dispersées autour des voies pour que vous vous rassembliez pendant que vous conduisez autour aussi bien que des revenus pour finir les courses et les coupes de Challenge. Le rassemblement d'argent ouvrira également les versions de temps de nuit des voies pour que vous choisissiez quand jouant une course simple.

**Single Race (Course seule)** – En ce mode, les joueurs choisissent simplement un mini, choisissent une voie et alors il est temps pour l'action.

**Time Trial (Essais de temps)** – En ce mode de jeu, le joueur peut emballer seul sur n'importe laquelle de ces voies - c'est bon pour apprendre comment rapidement vous pouvez prendre chaque coin, où la ligne d'emballage est, et pour améliorer votre performance. Après que vous ayez accompli une ronde, un véhicule de fantôme apparaît, et continuera à montrer l'itinéraire pris sur la ronde précédente. Les temps pour vos 2 rondes précédentes et la ronde courante sont montrés dans le coin droit inférieur de l'écran.

**Challenge** – Les Challenge Cups se composent de quatre concours. Deux des trois coupes sont fermés au commencement, mais ouvriront à clef dans l'ordre quand la coupe précédente est gagné. À la fin de chaque étape du Grand Prix les joueurs reçoivent des points selon leur position de finition :

1. = 10 points; 2. = 8 points; 3. = 6 points;

4. = 5 points; 5. = 4 points; 6. = 3 points

2 points sont également attribués au conducteur avec le temps de ronde le plus rapide.

Chaque fois qu'une des quatre étapes d'une coupe est accomplie, les positions de finition sont montrées, et le temps de ronde le plus rapide est montré à côté du joueur qui l'a réalisée. Le prochain écran montre les points cumulatifs des joueurs et des positions de coupe sont alors montrées ainsi les joueurs savent ce qu'elles doivent réaliser afin de gagner la coupe.

---

# ÉCRAN DE JEU

---



## 1 – Indicateur de réfrigérant:

Employez votre liquide réfrigérant pour maintenir les freins frais. S'ils deviennent trop chauds, ils ne fonctionneront pas à leur pleine capacité. Ce mètre videra comme vous employez votre liquide réfrigérant ainsi vous pouvez vous observer, combien de liquide vous avez en réserve.

## 2 - Mesure de la température de frein:

Plus que vous employez vos freins, plus chauds ils deviendront. Plus vos freins sont chauds, moins ils seront affectifs. Cette mesure vous tiendra au courant de votre température de frein.

**3 – Mésure de dommages:** Plus que votre camion est endommagé, plus qu'il deviendra lent. Laissez-le réparer par la conduite par les puits et restez concurrentiel. Ce mètre remplira pour vous montrer combien de dommages vous avez soutenus.

**4 – Argent gagné et rassemblé:** Affiche votre argent total. Quand vous rassemblez argent en conduisant sur la course, se nombre augmente pour refléter ce que vous avez rassemblé. Du même, après avoir gagné une course/cup, ce nombre sera actualisée pour refléter votre nouveaux montant total.

**5 - Classement:** Affiche votre position de course actuelle.

**6 - Nombre de ronde:** Affiche votre nombre de ronde actuelle.

**7 - Affichage du temps de ronde:** Ici, vos temps de ronde plus rapides, précédents et courants sont montrés.

**8 - Mini Map:** C'est une vue aérienne de la voie, illustrant la disposition de voie, à quelle distance autour de la voie vous êtes et les positions de voie de vos adversaires.

**9 – Tachymètre et compte-tours:** L'affichage digitale de votre vitesse et nombre de tours de votre moteur.

## OPTIONS

---

**How to Play (Comment jouer)** - Cette option vous porte à une explication complète des dispositifs trouvés dans Rig Racer 2™, leur signification, comment ils affectent le jeu et pour ce qui à chercher !

**Controller (Contrôleur)** - Lors de choisir cette option, le joueur peut se rappeler la fonction des boutons de contrôleur.

**Sound (Son)** - Ici l'utilisateur pourra ajuster les niveaux de volume aux effets sains et au volume sain global. Ces arrangements sont mémorisés avec le jeu.



# CREDITS

---

**Développé par**  
Data Design Interactive

**Programmeur principal**  
Karl White

**Grand-Maitre Guru de Code**  
Julian Alden-Salter

**Programmeur**  
Adrian Fox

**Artiste principal**  
Michael Rooker

**Artistes**  
Rob Dorney  
Michael Rooker

Simeon Hankins  
Teoman Irmak  
Ed Pattman  
Sam King  
Dean Guy

**Conception  
additionnelle**  
Mark Gemmell  
Ronald Haupt

**Assurance qualité**  
Mark Gemmell  
Ronald Haupt  
Matt Lee  
Cassandra Neal

**Directeur projet**

Ronald Haupt

**Producteur**  
Stewart Green

**Production audio**  
Paul Weir, Earcom Ltd.

**Édité par**  
Metro 3D

**Mercis spéciaux**  
Christine  
Maman et papa  
Autre maman et papa  
Mark. Amanda.  
Rob Nicholls  
Hi Jean

Ce jeu utilise la technologie de **GODS™**. ©2005 Green Solutions Ltd

Havok tm © copyright 1999-2004 havok.com inc (et ses concessionnaires). Tous droits réservés. Voir [www.havok.com](http://www.havok.com) pour plus d'information. Renderware est une marque déposée de canon inc. parties de ce logiciel sont sujettes à copyright 1998-2004 criterion software ltd et ses concessionnaires.