

LIVING WORLD[®]

Racing



Précautions

* Ce disque contient un logiciel pour un PC fonctionnant avec Windows98 ou ses versions plus récentes. Ne jamais utiliser ce disque avec un autre système car il pourrait l'endommager. Au moment d'insérer le disque dans le lecteur, toujours placer la surface de lecture vers le bas. * Quand on manipule le disque, ne pas toucher la surface de lecture. Tenir le disque par les bords. * Le garder propre et sans égratignures. Si la surface est sale, l'essuyer délicatement avec un linge doux. * Ne pas laisser le disque près d'une source de chaleur, ni à la lumière directe du soleil, ni dans un endroit où l'humidité est excessive.

Avertissement relatif à la santé

Pour votre santé, vous assurer de faire une pause d'environ 15 minutes pendant chaque heure de jeu. Éviter de jouer quand on est fatigué ou qu'on manque de sommeil. Toujours jouer dans une pièce bien éclairée et s'asseoir aussi loin de l'écran que le cordon le permet en toute sécurité. Certaines personnes font des crises d'épilepsie en voyant des lumières ou d'autres formes clignotantes dans notre environnement quotidien. Ces personnes peuvent faire des crises en regardant la télé ou en jouant à des jeux vidéo. Même des joueurs qui n'ont jamais fait de crises peuvent néanmoins souffrir d'épilepsie non décelée. Consulter votre médecin avant de jouer à des jeux vidéo si vous souffrez d'épilepsie ou immédiatement si vous éprouvez un des symptômes suivants pendant que vous jouez : étourdissements, troubles de la vision, contractions des muscles, autres mouvements involontaires, perte de perception de votre milieu environnant, confusion mentale ou convulsions.

Piratage

La reproduction non autorisée de ce jeu ou de n'importe quelle partie de ce jeu et l'utilisation non autorisée de marques déposées représentent des infractions criminelles. Le piratage nuit aux consommateurs de même qu'aux développeurs, aux éditeurs et aux détaillants. Si vous suspectez que ce jeu est une copie non autorisée, ou que vous possédez toute autre information concernant le piratage de produits, veuillez contacter l'ELSPA. Trouvez les détails sur www.elspa.com.

TABLE DES MATIÈRES

Table des matières	4
Introduction	5
Contrôle	6
Commencer à jouer	7
Menu principal	8
Niveaux de difficulté	9
Modes de jeu	9
Sélection des personnages.....	10
Coupe de défi « Mode championnat »	11
Options	12
Crédits	13
Ressources supplémentaires.....	15

INTRODUCTION

Avez-vous déjà regardé votre animal se tourner dans son sommeil en vous demandant à quoi il pouvait bien rêver?

Bien que personne ne puisse être certain, nous aimons penser que les rêves ressemblent à ce qui suit. Il existe quelque part un monde très semblable au nôtre, la seule différence étant qu'il n'y a pas d'humains cruels, de chats terrifiants, de serpents effrayants... seulement des petits animaux mignons et amicaux. Dans ce monde, il y a aussi des forêts d'arbres sempervirents où poussent des fruits, des montagnes où il ne gèle jamais, des prés remplis de gazon et de fleurs toujours épanouies, des champs de tournesol, des déserts accessibles où il pleut parfois et une petite ville. De nombreux petits animaux y possèdent des maisons, petites et grandes, faites de bois rond, de roches et de gazon. Parfois, elles sont construites dans un arbre, une balle de foin, un grand cactus et même sous la terre. Chacun des petits animaux possède sa propre maison confortable et convenant parfaitement à sa taille et il en est très fier. Toutefois, le plus important est qu'ils vivent toujours en parfaite harmonie.

Cet endroit merveilleux est appelé le monde **Living World**.

Aujourd'hui est une journée très spéciale, car on tient la course **Living World Racing™** annuelle et tous les petits animaux sont invités à compétitionner. Le grand bateau HMS vole dans le ciel pour aller chercher les meilleurs conducteurs afin qu'ils viennent participer à bord de leur minibateaux superpuissants. Il y a de nombreux petits animaux : hamsters, cochons d'Inde, chinchillas, furets, lapins, rats et souris, espérant tous gagner le plus prestigieux championnat de course Living World et sa fameuse « Coupe Extrusion ».

Alors, bienvenue à la course Living World Racing! Chacune des pistes est située dans les nombreux endroits enchanteurs du monde Living World. Choisissez votre personnage préféré, sélectionnez une coupe et c'est le départ...3...2...1...GO! Volez sur la piste à bord de votre bateau poussé par la puissance du vent, amassez des barres d'énergie pour les utiliser contre vos adversaires ainsi que des morceaux de nourriture pour les ajouter à vos étoiles, ce qui vous permettra de rendre de nouveaux conducteurs disponibles.

Qui sera le champion Living World?
Eh bien, cela dépend de vous!

CONTRÔLE

Le jeu de course Living World peut être joué en utilisant le clavier d'un ordinateur ou tout autre contrôleur compatible avec Windows™.

Si vous désirez jouer en utilisant un des ces contrôleurs ou un manche à balai, assurez-vous qu'il est branché correctement à votre ordinateur, que le pilote de périphérique le plus récent est installé sur votre ordinateur et qu'il fonctionne entièrement.

Action	Joueur 1 Touche de contrôle	Joueur 2 Touche de contrôle	Manette de jeu/manche à balai
Barrer à gauche	←	A	Manche à gauche
Barrer à droite	→	D	Manche à droite
Accélérer	Retour	Espace	Bouton 3
Frein à main	CTRL droit	FIXMAJ	Bouton 4
Freiner/reculer	MAJ droit	MAJ gauche	Bouton 2
Regain d'énergie	Retour	TAB	Bouton 1
Arme roulante	Fin	C	Bouton 8
Arme à feu	Page suivante	E	Bouton 6
Regard en arrière	SUPPR	Z	Bouton 7
Changement de vue	/	Q	Bouton 5
Menu de pause	Esc	Esc	Esc

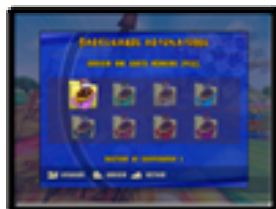
COMMENCER À JOUER

Naviguer dans les menus

Naviguer dans les menus est simple. Chacun des écrans de menus prend pour acquis le fait que vous utilisez un clavier classique d'ordinateur QWERTY et possède une barre d'aide contextuelle vous montrant les boutons dont vous avez besoin pour naviguer correctement à partir de cet écran. Évidemment, si vous utilisez une manette de jeu d'ordinateur, vous devriez consulter le tableau d'assignement des touches à la page 6 pour savoir quels sont les boutons équivalents.

Sauvegarde automatique

Lorsque le jeu démarre, vous voyez un écran vous présentant les options de sauvegarde automatique de la partie. Cela signifie que votre progrès dans la partie sera automatiquement conservé de même que l'information concernant les coupes de défi remportées et la valeur de vos étoiles boni.



Les dossiers, représentés par des personnages sont des dossiers de sauvegarde, chacun pouvant contenir huit parties enregistrées. Cela signifie donc que vous pouvez conserver jusqu'à 64 parties.



Truc : Les amis et les membres de la famille devraient tous utiliser un dossier de sauvegarde différent pour éviter la confusion!

Choisissez un dossier dans lequel sauvegarder. Un sommaire du contenu est montré pour chaque dossier.

MENU PRINCIPAL



Une fois que vous avez parcouru les écrans de sauvegarde automatique et de chargement, le menu suivant, contenant les choix ci-dessous, vous est présenté.

Jouer

En choisissant cette option, vous devrez choisir un niveau de difficulté, qui sera ensuite suivi par le menu des modes de jeu. Veuillez consulter la section Modes de jeu de ce manuel pour plus d'information.

Options

Ce menu contient les options de jeu. Pour plus de détails, consultez la section Options de ce manuel.

Sauvegarde et chargement

Cette option vous permettra d'accéder aux options de sauvegarde et de chargement Living World Racing™. À partir de cet endroit, vous pourrez charger ou sauvegarder manuellement votre progrès de jeu.

Crédits

Ce menu vous sert à regarder qui sont les personnes talentueuses chez Data Design Interactive, Big Future, Idea Studios et IT Object software ayant créé le superbe jeu de course Living World Racing™. Consultez la section Crédits de ce manuel pour une description détaillée des crédits.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Il y a trois niveaux de difficulté parmi lesquels choisir. Lorsque le niveau de difficulté augmente, cela signifie que l'intelligence artificielle des joueurs de l'ordinateur augmente aussi.

Truc : Pratiquez-vous dans la section débutant afin de la maîtriser avant de passer à un niveau supérieur!



MODES DE JEU

Une fois que le niveau de difficulté a été choisi, le prochain écran est celui des modes de jeu. Il y a trois modes parmi lesquels choisir : course individuelle, courses chronométrées et défi.

Course individuelle

Ce mode de jeu est un moyen amusant de pratiquer vos aptitudes avant de prendre part à une coupe de défi Living World. Dans la course individuelle, les joueurs choisissent la puissance de vent dans laquelle ils veulent faire la course (brise de vent, vent à rafales ou coup de vent), puis ils choisissent leur personnage préféré ainsi que la piste qu'ils désirent.



Courses chronométrées

Dans ce mode de jeu, les joueurs choisissent leur personnage Living World™ et ils sont en mesure de tester leurs aptitudes en courant contre les meilleurs temps réalisés à date! Une version « fantôme » du tour précédent est montrée, donnant au joueur la chance d'améliorer les temps précédents. Le temps du tour en cours, de tour précédent et du tour le plus rapide est montré à l'écran.

Défi

Ce mode de jeu consiste en des défis préprogrammés auxquels un ou deux joueurs peuvent prendre part. Les parties au cours desquelles le joueur est seul sont disputées contre cinq autres personnages Living World™. Si plus d'un humain joue, les autres coureurs sont contrôlés par l'intelligence artificielle de l'ordinateur. Pour plus d'information sur les défis Living World, consultez la page 11.

Puissance de vent

Le jeu comprend également trois possibilités de puissance de vent, soit la brise, le vent à rafales et le coup de vent. Une fois que le joueur a complété et remporté la coupe dans le mode brise de vent, la puissance de vent à rafales est déverrouillée. De la même manière, le joueur doit remporter le championnat de la puissance de vent à rafales pour déverrouiller la puissance de coup de vent, plus rapide et plus difficile.

SÉLECTION DES PERSONNAGES



veut jouer.

Après avoir choisi le mode de course, le joueur doit choisir le personnage Living World™ avec lequel il veut jouer, parmi ceux disponibles. (Notez que certains personnages ne sont pas disponibles au début et qu'ils peuvent être libérés en amassant la quantité appropriée d'étoiles boni durant la partie). Si un autre joueur presse une touche de son contrôleur, il sera alors également en mesure de sélectionner le personnage avec lequel il

(Veuillez noter que chacun des personnages Living World™ ne peuvent être sélectionnés que par un seul joueur. Une fois qu'un personnage Living World™ a été choisi, les autres joueurs seront seulement en mesure de choisir les personnages restants).

COUPE DE DÉFI « MODE CHAMPIONNAT »

Il y a trois coupes de défi à remporter : la coupe Drops, la coupe Classic et la coupe de défi ultime Extrusion.

Au départ, la coupe Drops seulement est déverrouillée. Le joueur doit remporter la coupe Drops avant que la coupe Classic soit déverrouillée, puis il doit remporter cette dernière afin de déverrouiller la coupe Extrusion.



Les coupes elles-mêmes peuvent être remportées après une accumulation de 4 victoires. Ces courses ont lieu dans le monde Living World™ de jour et de nuit. L'illustration ci-dessus montre la coupe Drops, composée de deux courses de jour et de deux de nuit.

La victoire des quatre trophées déverrouille la prochaine puissance de vent, beaucoup plus difficile que la précédente. Cela signifie que la victoire de toutes les coupes de la puissance brise de vent offre la possibilité de jouer la première partie de la coupe de la puissance de vent à rafales et ainsi de suite.

Progression des coupes et pointage

Au cours de chacune des courses, chaque joueur reçoit des points selon sa position finale. Les points accordés par position sont les suivants :

1 ^{er}	10 points	4 ^è	5 points
2 ^è	8 points	5 ^è	4 points
3 ^è	6 points	6 ^è	3 points

Chaque fois que les quatre étapes d'une coupe Living World™ sont complétées, les positions finales sont montrées, ainsi que le temps de course et le nombre de points amassés. Lorsqu'un joueur presse la touche appropriée, comme montré sur l'écran, les résultats cumulatifs finaux ainsi que les résultats requis pour remporter les parties sont affichés afin que le joueur sache ce qu'il doit atteindre pour battre tous les autres joueurs.

Les joueurs obtiendront aussi 2 points boni pour les réussites suivantes :

Tour le plus rapide

OPTIONS

Le menu des Options est l'endroit où le joueur sera en mesure d'ajuster certaines options et pour ce faire, il pourra contrôler trois paramètres :

Guide

Cette option amène le joueur vers une explication des caractéristiques du jeu de course Living World Racing™ soit ce qu'elles signifient, comment elles affectent le jeu et celles qui devraient être surveillées!



Contrôle

En choisissant cette option, le joueur est en mesure de voir les boutons de contrôle de son clavier ou de sa manette de jeu.

Son

Ici, le joueur pourra ajuster le volume pour le jeu au complet et il pourra monter ou baisser le volume de la musique.

CRÉDITS

DEVELOPPÉ PAR DATA DESIGN INTERACTIVE
DÉDIÉ À L'ÉQUIPE ACHARNÉE QUI A TRAVAILLÉ POUR RÉALISER CE
JEU...MERCI

PRODUCTEUR

STEWART GREEN
EAMONN P. BARR

CHEF DE LA PROGRAMMATION

KARL WHITE

PROGRAMMEURS

JULIAN ALDEN-SALTER
ADRIAN FOX
ROB MANN

COORDONNATEURS DE PROJET

JASVINDER SUNDA
RONALD HAUPT

COORDONNATEUR ARTISTIQUE

ROB DORNEY

ÉQUIPE ARTISTIQUE

TEOMAN IRMAK
ROB DORNEY
ASIM
PRADEEP
IMRAN
MIKE
ALEX
MONOTOSH
HENK VENTER

ILLUSTRATEURS EXTERNES

IDEA STUDIOS
IT OBJECT SOFTWARE

ANALYSE D'ASSURANCE DE LA QUALITÉ

MARK GEMMELL
RONALD HAUPT

ANALYSE JNR

KERRY BAIRD
CATRIONA BARR
HARRY DOHERTY
KIMBERLEY BARR
ANTHONY FRIAR
AARON FRIAR
YURI
YUTA
JORDAN NAYLOR
CHRIS BARR

AGENCE DE PUBLICITÉ

BIG FUTURE LTD.
ELEANOR BARR

COMMANDITE

ROLF C. HAGEN INC.
JACKIE WILSON (Directrice du marketing)

GÉRANT DES RELATIONS D'AFFAIRES

EAMONN P. BARR

PRODUCTION AUDIO

PAUL WEIR de EARCOM LTD.

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

CHRISTINE
MAMAN ET PAPA
AUTRES MAMAN ET PAPA
JOE ET BEV
CHRIS ET KERRY
HI JEAN
HARATHI
RACHEL

ET FINALEMENT UN MERCI VRAIMENT SPÉCIAL À

JOHN ET MICHELLE DOHERTY
BETH, GEORGE ET HARRY

CE JEU UTILISE LA TECHNOLOGIE GODS™. ©1996-2005 GREEN SOLUTIONS LTD

RENDERWARE EST UNE MARQUE DÉPOSÉE DE CANON INC. DES PARTIES DE CE LOGICIEL APPARTIENNENT TOUS DROITS RÉSERVÉS 1998-2002 À CRITERION SOFTWARE LTD. ET SES DONNEURS DE LICENCE.

HAVOK™ © COPYRIGHT 1999-2005 HAVOK.COM INC. (ET SES DONNEURS DE LICENCE) TOUS DROITS RÉSERVÉS.

RESSOURCES SUPPLÉMENTAIRES

Depuis plus de 40 ans, Rolf C. Hagen inc. offre des produits de qualité supérieure et très novateurs pour les animaux de compagnie, à l'échelle mondiale. La compagnie est le chef de file de l'industrie des animaux familiers grâce à des investissements importants en recherche et en développement dans des domaines tels que l'alimentation, l'habitat et les soins en général. Rolf C. Hagen inc. possède de nombreuses marques de très grande réputation comme Nutrafin, Fluval, Habitrail et Living World. Croyant fermement qu'il est possible de démontrer aux familles les avantages de posséder un animal pour la santé des enfants et leur apprentissage, la compagnie a récemment commencé à développer le marché des jeux sur ordinateur comme moyen interactif amusant pour l'éducation. Le siège social de la compagnie est situé à Montréal, Canada et Hagen possède des filiales en propriété exclusive aux États-Unis, en Angleterre, en France, en Allemagne et en Malaisie (Asie du Sud-Est), en plus de nombreuses coentreprises internationales et de sociétés en nom collectif permettant une distribution mondiale.

Pour plus de renseignements, visitez le site Web à

www.livingworld.com