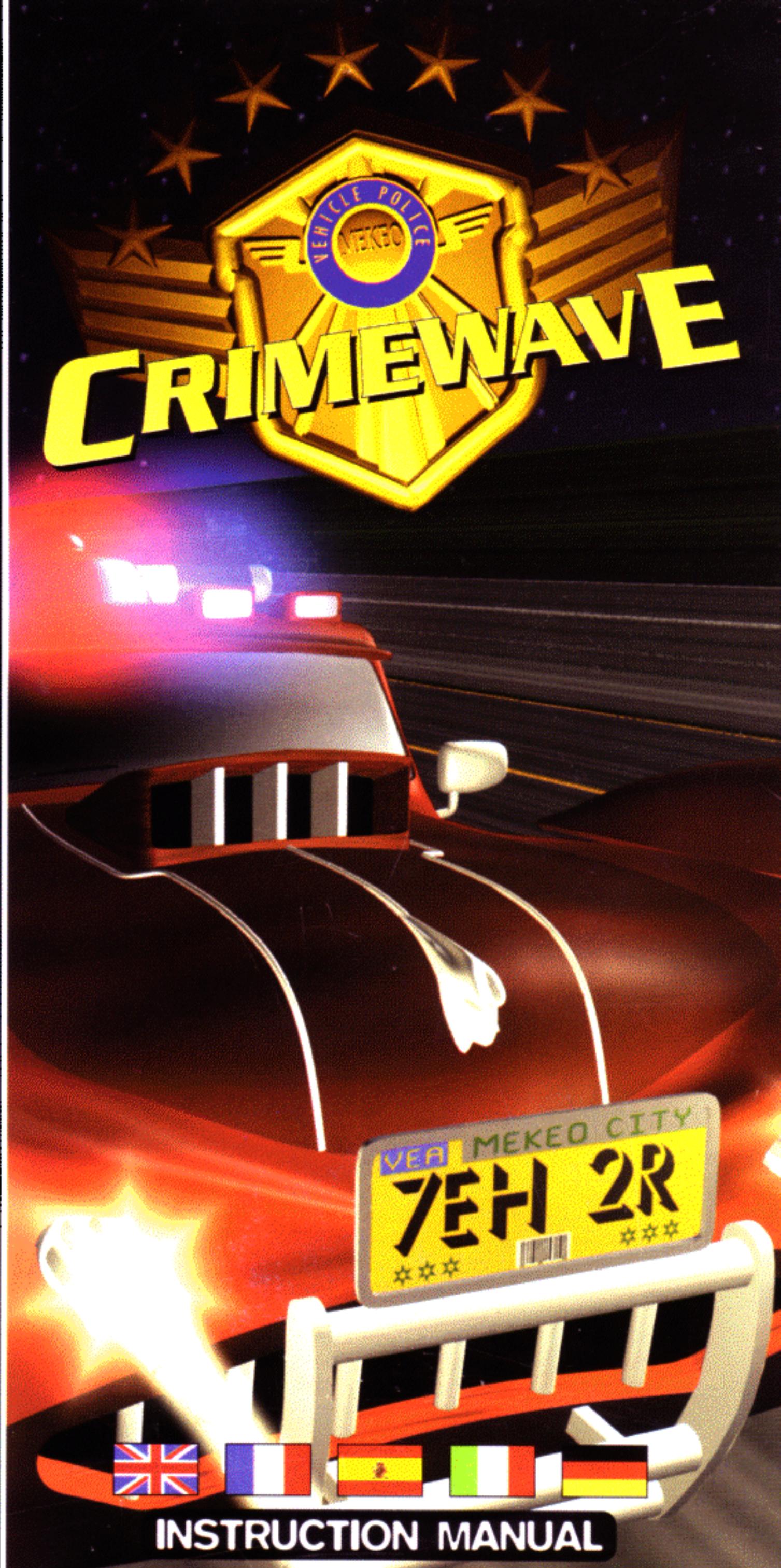


SEGA™

SEGA SATURN™



COMPACT
disc

This game is licensed by
Sega Enterprises, Ltd. for play on the
SEGA SATURN™ System

EIDOS
INTERACTIVE

INSTRUCTION MANUAL

...SOMMAIRE...

MISE EN ROUTE

INTRODUCTION

POUR COMMENCER LA PARTIE

ECRAN DE SELECTION

CONTRÔLES JOUEUR

ARMES DE BASE

CIBLES

COMBAT DE RUE

FLICS RIVAUX

PICKUPS (RAMASSAGE)

ARMES PERFECTIONNEES

PICKUPS DE VITESSE

INNOCENTS

DEPLACEMENTS VERS D'AUTRES SECTEURS

ACHEVER LA PARTIE

MODIFICATIONS DES FONCTIONS DES TOUCHES

MULTI-SESSION

GARANTIE LIMITÉE

ASSISTANCE TECHNIQUE

...MISE EN ROUTE...

COMMENT UTILISER VOTRE SEGA SATURN

Vous ne pouvez utiliser ce CD-ROM que sur la Sega Saturn. N'essayez pas de l'utiliser dans un autre lecteur CD ; vous risqueriez de causer des dommages au casque d'écoute et aux enceintes.

1. Installez votre console Sega Saturn en procédant comme il est indiqué dans le Mode d'emploi de la Sega Saturn. Branchez la manette 1.
2. Placez le CD-ROM Sega Saturn avec son étiquette tournée vers le haut dans le compartiment du lecteur CD, puis refermez la porte du lecteur.
3. Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu commence après l'écran du logo Sega Saturn. Si rien n'apparaît, éteignez la console et assurez-vous qu'elle est correctement installée.
4. Pour arrêter un jeu en cours ou lorsque le jeu est terminé et que vous désirez le recommencer, appuyez sur le bouton Reset de la console Sega Saturn ; vous revenez alors à l'écran-titre du jeu. Pour revenir au panneau de commande, appuyez en même temps sur les boutons A, B, C et Start à n'importe quel moment.
5. Si vous allumez la console alors qu'il n'y a pas de disque dans le lecteur, l'écran du panneau de commande Audio CD Control apparaît. Pour jouer, mettez un CD Sega Saturn dans le lecteur, amenez le curseur sur le bouton supérieur gauche du panneau de commande à l'aide du bouton D et appuyez sur Start. Les écrans d'ouverture du jeu apparaissent alors.

Important : Votre CD-ROM Sega Saturn contient un code de sécurité autorisant sa lecture. Gardez-le propre et manipulez-le avec précaution. Si vous ne parvenez pas à le lire sur votre Sega Saturn, retirez-le et essuyez-le soigneusement dans un mouvement droit depuis le centre vers le bord.



...INTRODUCTION...

Crimewave est un jeu d'arcade, véritable simulateur de combats et de courses - poursuites trépidantes, qui exige une grande adresse au tir et à la course.

Dans un avenir proche, la ville de Mekeo sera au bord de l'anarchie. Pour gagner de l'argent, le maire corrompu a «privatisé» la police, offrant une récompense pour chaque criminel éliminé. Cela a créé une équipe impitoyable de chasseurs de primes de grand - chemin, avides d'argent, qui laisse Mekeo au bord de la guerre urbaine totale.

Vous êtes un de ces chasseurs de primes. Vous patrouillez dans les rues de la ville en attendant qu'une cible apparaisse sur votre radar. Vous pourchassez et éliminez ensuite la cible avec vos armes à grande portée. Bien entendu, tous les autres agents de sécurité indépendants du secteur sont sur le même coup, il faut donc vous attendre à une lutte acharnée avant d'atteindre votre cible.

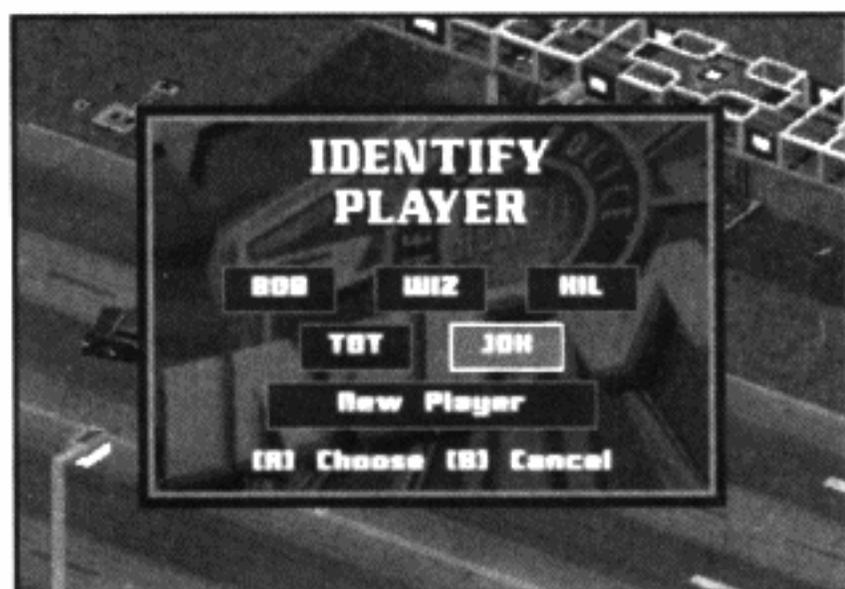
Votre but consiste à devenir le meilleur chasseur de primes de Mekeo en détruisant autant de cibles que possible, en traversant la ville et en marquant chaque zone de votre empreinte. Pour pouvoir quitter chaque zone il vous faudra collecter 600 Meks que vous amasserez à chaque élimination réussie d'une cible.

...POUR COMMENCER LA PARTIE...

Appuyer sur le bouton **START** ou **A** qui affichera un écran menu à partir duquel vous pourrez enregistrer vos initiales et préférences. Avant de commencer à jouer, tapez 3 lettres.



Ces lettres permettront à votre Saturn d'enregistrer vos progrès et vos préférences. A chaque début de partie on vous demandera de vous identifier à partir d'une liste de lettres utilisées par les joueurs qui ont joué à Crimewave sur votre machine.



Le système connaîtra vos touches préférées et votre façon d'opérer, ainsi que les zones que vous avez déjà visitées. Ceci vous permettra d'évaluer vos progrès d'une partie à l'autre. Toutes les bonnes performances seront également récapitulées sur le tableau des meilleurs scores.



...ECRAN DE SELECTION...

Dès que vous êtes identifié par le système, on vous présente une liste des secteurs de la ville de Mekeo. En déplaçant le «curseur» avec les touches de commande vous pouvez sélectionner une zone de départ. Au début vous commencerez à jouer dans le quartier des Affaires et de la Plage. Si vous vous débrouillez bien, vous pourrez accéder aux autres zones (Casino, Industrielle, Affaires, Populaire, Résidentielle, Plage, Banlieue) au cours de votre partie. Vous verrez plus loin dans le manuel comment commencer à partir de ces secteurs. Le secteur que vous avez choisi pour commencer détermine le véhicule que vous allez utiliser pour jouer. Si vous commencez par la plage, on vous donnera le Buggy. C'est le flic du quartier.

...CONTRÔLES DU JOUEUR...



Les touches par défaut sont:

Bouton A	Freiner
Bouton B	Accélération de votre véhicule Crimewave
Bouton C	Sélectionner le zoom
Gauche (on d-pad)	Conduire vers la gauche
Droit (on d-pad)	Conduire vers la droite
Epaule gauche du pad	Actionne votre arme qui fait feu par l'arrière (quand vous en avez une)
Epaule droite du pad	Actionne votre arme qui fait feu par l'avant
Bouton X	Sélectionne votre arme qui fait feu par l'arrière (quand vous en avez plus d'une)
Bouton Y	Sélectionne votre arme qui fait feu par l'avant (quand vous en avez plus d'une)
Bouton Z	Test votre klaxon (ceci n'a aucun effet sur le jeu)

Il est possible de redéfinir les touches si vous le désirez (voir plus loin dans le manuel)

....ARMES DE BASE...

Vous êtes équipé d'une arme par défaut : la mitrailleuse. Pour tirez avec cette dernière et avec les autres armes "frontales", appuyez sur le bouton droit (par défaut) qui se trouve en haut à droite de la manette de jeu Saturn. On peut activer les armes qui font feu par l'arrière (elles seront ramassées plus tard) à l'aide du bouton gauche.

...CIBLES...

Vous avancez dans la partie en pourchassant et en détruisant des cibles fugitives. Au commencement de la partie, aucune cible n'est active dans votre secteur. Ceci est indiqué par le message "en attente de cible" sur l'écran de jeu. Pendant cette période vous pouvez marauder dans le secteur et vous habituer au tracé de la route.



Après une courte période, une flèche rouge apparaît à l'écran et le message "Nouvelle voiture visée" apparaît. Cela indique qu'un fugitif a été repéré quelque part dans la zone et que vous devez essayer de le localiser et de le détruire. Le sens de la flèche indique la position relative de la cible, pour vous aider à naviguer. Vous pouvez également vous référer à votre radar pour localiser l'ennemi grâce au tracé de la route. Les cibles sont représentées

par un point rouge clignotant. Les flics rivaux (voir plus loin) sont représentés par un point jaune. Le radar indique les routes ainsi que les autres structures comme les murs qui sont dans votre zone.

Vos patrons de la «Vehicle Enforcement Agency» n'aiment pas que leurs agents se laissent aller dans le travail, aussi, dès que la poursuite est trop longue, leur politique de démotivation entre en vigueur, c'est-à-dire que votre véhicule sera détruit à distance.

Cela signifie que chaque fois qu'une cible est dans la zone, un chronomètre intervient dans le jeu. Il est affiché (parmi d'autres messages) dans la zone de message de l'écran. Vous commencez avec un temps de deux minutes. Lorsque ce temps atteint zéro, la partie est terminée.

Dès que vous êtes à une certaine distance de la cible, le zoom augmente légèrement pour vous montrer la voiture que vous poursuivez (si vous jouez en mode zoom 'normal'). Pour aider à l'identifier, la voiture sera aussi marquée d'une flèche rouge pour indiquer son statut de cible.

Vous devez alors détruire la voiture fugitive avec l'arme dont vous disposez. Comme vous, les cibles peuvent résister à un bon nombre de coups avant d'exploser.

La destruction des cibles vous rapportera 100 Meks par véhicule, ainsi qu'un bonus de temps. Ce dernier commence à une minute bien qu'il décroisse au fur et à mesure que la partie avance.

Plus la partie avance, plus elle se complique. Plus d'une voiture cible, par exemple, s'activera en même temps. Ceci signifie que bien qu'il y ait une plus grande variété de cibles, le sablier s'animerà en permanence.

...COMBAT DE RUE...

Les voitures cible tenteront de vous échapper et pourront faire du «hors-piste» ou se défendront en utilisant des armes telles que des mines ou des missiles. Si vous êtes touché, votre niveau de carburant diminue d'un point (bien qu'un «temps de grâce» d'environ deux secondes vous soit donné après chaque impact, temps durant lequel vous ne subirez plus aucun dommage).

Vous commencez avec quatre points de carburant, indiqués par l'icône "bidon" blanche dans le coin supérieur gauche de l'écran. Lorsque vous êtes à court de carburant, votre voiture explose et vous êtes renvoyé à la station V.E.A la plus proche. Cette situation peut se répéter un nombre incalculable de fois, car même si vous êtes détruit, le fugitif pourra certainement s'échapper et le temps que vous avez passé à le pourchasser sera perdu.

...FLICS RIVAUX...

D'autres «flics» chasseurs de primes patrouillent également dans la zone. Eux aussi poursuivent les fugitifs et vous considèrent comme un concurrent. S'ils vous voient, ils engageront le combat avec vous. Vous pouvez également les attaquer, mais n'oubliez pas que vous devez attraper les fugitifs actifs dans la limite du temps imparti. Si vous parvenez à les détruire vous récupérerez les armes qu'il leur reste et leurs réserves de carburant.

...PICKUPS (RAMASSAGE)...

Quand un flic ou un fugitif est détruit, l'arme et les réserves de carburant qu'ils transportaient sont jetées sur la route. Ecrasez-les et vous serez crédité de ces armes pour votre usage personnel. Un message apparaîtra pour vous indiquer ce que vous devez ramasser. Les touches X et Y (par défaut) permettent de sélectionner les armes qui font feu par l'arrière ainsi que les armes frontales que vous devez utiliser.

...ARMES PERFECTIONNEES...

Les icônes en bas de l'écran décrivent les armes dont vous disposez dans votre arsenal privé. Les armes qui font feu par l'arrière apparaissent à gauche de l'écran, les armes qui font feu par l'avant apparaissent à droite. Si vous ramassez une arme, le nombre limite de coups que vous pourrez tirer vous sera précisé. Ceci sera indiqué par un nombre se trouvant sous l'icône arme. Les armes perfectionnées comprennent les roquettes à double cible, les roquettes à «tir à longue distance», les missiles à guidage thermique et les missiles «pénétrants» qui peuvent traverser le décor ainsi que des voitures. Les armes perfectionnées qui font feu par l'arrière comprennent des roquettes, du pétrole et l'unité JATO. L'unité JATO propulse votre voiture à des vitesses extrêmes qui s'avèrent très utiles pour atteindre sa cible pendant les poursuites.

...PICKUPS DE VITESSE...

Certaines cibles laissent échapper des pickups de vitesse lorsqu'elles sont détruites. Une fois ramassés, ces pickups apparaissent sous forme d'icônes "S", juste en dessous des icônes carburant. Ils augmentent la vitesse maximale de votre véhicule, jusqu'à ce que celui-ci soit détruit.

...INNOCENTS...

Après avoir récolté 200 Meks, la destruction "des voitures inoffensives" vous pénalisera d'une amende de 5 Meks par voiture détruite. Si vous détruisez pendant votre poursuite avec la voiture criminelle 20 voitures inoffensives, vous aurez perdu votre partie. Essayez de contrôler le nombre de voitures inoffensives que vous détruisez.

...DEPLACEMENTS VERS D'AUTRES SECTEURS...

Dès que vous avez accumulé assez de Meks (au commencement de la partie vous en avez 600) il vous est permis d'accéder à un secteur voisin. Les portes entre les deux secteurs seront ouvertes et il vous faudra passer l'une de ces portes pour poursuivre la partie. L'emplacement de l'une de ces portes sera indiqué par une flèche blanche sur l'écran.

...ACHEVER LA PARTIE...

Une fois que vous avez traversé les huit secteurs, vous avez achevé la partie avec la voiture que vous conduisez (déterminée par le secteur de base). Votre résultat sera enregistré dans la mémoire de votre système et vous pourrez (suivant le secteur et d'autres secteurs non achevés) commencer la prochaine partie d'une base différente.

Chaque fois que vous terminez un secteur, il vous est permis de recommencer à partir de ce secteur. Par exemple, si vous commencez par le secteur de la Plage, vous obtenez l'accès au secteur des Affaires, mais si vous échouez dans ce secteur, aucun nouvel accès ne sera donné à votre joueur parce que le seul secteur achevé était celui de la Plage. Si toutefois

vous achevez le secteur des Affaires et que vous parveniez au secteur Industriel, vous serez toujours en mesure de commencer une partie à partir du secteur des Affaires.

...MODIFICATIONS DES FONCTIONS DES TOUCHES...

Dans le menu des options du joueur, il existe deux options qui permettent de modifier les fonctions des touches. Comme toutes les options, elles seront personnalisées avec vos initiales, c'est-à-dire que vous aurez toujours les mêmes contrôles chaque fois que vous jouerez.

La sélection, soit des « touches joystick », soit des « touches arcade » (selon l'appareil de contrôle choisi) vous donnera la liste à l'écran des contrôles et des fonctions des touches correspondants.

Pour régler une fonction de touche, surligner le nom du contrôle avec le curseur et appuyer sur le bouton A.

Le réglage se fera suivant les différentes options disponibles.



REMARQUE: Vous ne pouvez pas utiliser la même touche pour plus d'une fonction, ni sortir de l'écran menu jusqu'à ce que toutes les fonctions se soient vues attribuées une fonction précise. En appuyant sur le bouton B

vous annulerez tous les réglages; ils ne seront pas pris en compte.

...MULTI-SESSION...

Il est possible que deux utilisateurs jouent en même temps à Crimewave. L'un des joueurs commence la partie et joue normalement. Si l'autre joueur appuie sur le bouton Start sur une manette de jeu connectée au second port de connexion, l'écran se «scindera» en deux zones d'affichage plus petites, une pour chaque joueur. Deux joueurs pourront donc concourir dans le même monde de Crimewave. Notez que dans le mode deux joueurs, si les joueurs sont assez près l'un de l'autre une flèche jaune apparaît sur chaque écran pour indiquer l'emplacement de l'autre joueur.

...GARANTIE LIMITÉE...

Eidos Interactive se réserve le droit d'apporter des changements au produit décrit dans ce manuel, à tout moment et sans préavis.

Eidos Interactive ne fait aucune garantie expresse ou implicite quant à ce produit fabriqué, sa qualité, sa qualité marchande ou son adaptation à un usage particulier. Si le produit lui-même (c.à.d. pas le programme logiciel, qui est fourni "tel quel") se révélait défectueux au cours de la période de garantie limitée de 90 jours, veuillez le retourner dans son état initial au lieu d'achat. Une preuve de l'achat est nécessaire pour valider la garantie de 90 jours.

CETTE GARANTIE LIMITEE N'AFECTE PAS VOS DROITS STATUTAIRES.

...ASSISTANCE TECHNIQUE...

En cas de problème avec ce logiciel, veuillez contacter Eidos Interactive, au 6 Bld du Général Leclerc, 92115 Clichy Cedex, France.

Tél. : 01-41-06-96-75

Manipulation de votre CD-ROM Sega Saturn

- **Le CD-ROM Sega Saturn est exclusivement destiné à être utilisé sur la console Sega Saturn.**
- **Gardez toujours la surface du CD-ROM propre et sans rayures.**
- **N'exposez pas le CD-ROM aux rayons directs du soleil et ne le laissez pas près d'une source de chaleur telle qu'un radiateur.**
- **Faites des pauses de temps à autre pendant le jeu afin de vous reposer, vous et le CD-ROM Sega Saturn.**

Avertissement pour les utilisateurs de téléviseurs à projection

Des images fixes peuvent causer des dommages permanents au tube-image ou marquer le phosphore de l'écran. Évitez de jouer souvent ou longtemps à des jeux vidéo sur des téléviseurs à projection grand écran.

CRIMEWAVE

Published under license from Sega Enterprises, Ltd.

CREDITS

Jim Blackler

Program and Game Director

Joe Groombridge

Artwork

David Banner

Levels and Additional Artwork

Designed by the Crimewave Team

Joe Myers

Music Composition

Mike Ash

Sound Effects and Additional Music

Diana John

Packaging and Manual Design



EIDOS
I N T E R A C T I V E

©1996 Eidos Interactive. All rights reserved. Unauthorised copying, lending or resale under any scheme strictly prohibited. Eidos Interactive, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel. 0121 606 1800. Developed by Eidos Interactive.

Security Program © SEGA 1994 ALL RIGHTS RESERVED UNAUTHORIZED COPYING, REPRODUCTION, RENTAL, PUBLIC PERFORMANCE OR BROADCAST OF THIS GAME IS A VIOLATION OF APPLICABLE LAWS.

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.

PATENTS: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999.