



# R4 RIDGE RACER TYPE 4

PlayStation® Classic

## COMMANDES PAR DÉFAUT

touche CROSS	accélérer
touche SQUARE	freiner
touches L1, L2	vitesse inférieure (transmission manuelle uniquement)
touches R1, R2	vitesse supérieure (transmission manuelle uniquement)
touches directionnelles	diriger
touche START	pause/passer les messages

## MODES DE JEU

### GRAND PRIX

Rejoignez une écurie en tant que pilote professionnel et travaillez avec le directeur pour remporter la saison de Grand Prix.

Chaque Grand Prix se divise en trois phases : 1ère et 2ème phase de qualification (2 courses par phase) et finale du Grand Prix (4 courses).

Vous devez terminer le nombre de tours requis pour chaque course et atteindre une place qualificative pour participer à la course suivante. En cas d'échec, ou si vous ne parvenez pas à terminer la course dans le temps imparti, vous êtes contraint d'abandonner la course.

En cas d'abandon, les options suivantes s'offrent à vous :

#### **Retry (Recommencer)**

Vous avez quatre tentatives de vous qualifier pour une course. La partie s'arrête si vous n'arrivez pas à vous qualifier et que vous n'avez plus de tentatives.

#### **End (Terminer)**

Quitter le mode Grand Prix.

Vous obtenez la victoire lorsque vous terminez les sept premières courses et que vous arrivez en première position dans la dernière course du Grand Prix.

### **TIME ATTACK (CONTRE-LA-MONTRE)**

Vous êtes seul sur le circuit. Le but est de battre le temps record établi précédemment. Outre les voitures par défaut, vous pouvez piloter les voitures remportées en Grand Prix. Cependant, seules les voitures enregistrées dans le Garage peuvent être utilisées.

### **VS BATTLE (DÉFI)**

Défiez un ami en écran partagé.

## **GARAGE**

Enregistrez les voitures gagnées en Grand Prix. Une fois qu'une voiture est dans le Garage, vous pouvez l'utiliser dans les modes Contre-la-Montre et Défi. Les voitures enregistrées peuvent être personnalisées avec de nouvelles peintures et des stickers. Vous pouvez également créer vos propres stickers pour personnaliser votre voiture.

## **RACE START SCREEN (ÉCRAN DÉBUT DE COURSE)**

L'écran Début de course s'affiche alors que la course est sur le point de commencer. Appuyez sur LEFT ou RIGHT pour choisir la musique d'arrière-plan de votre course.

## **CONSTRUCTEURS**

### **ASSOLUTO**

Pays

Italie

Type

Drift

Les voitures ASSOLUTO se caractérisent par leur silhouette fluide et sportive.

## **Lizard**

Pays	USA
Type	Drift

Les voitures Lizard sont appréciées pour leur silhouette dynamique et agressive.

## **Age Solo**

Pays	France
Type	Grip

Des voitures au design compact et aérodynamique.

## **TERRAZI**

Pays	Japon
Type	Grip

Les voitures TERRAZI sont réputées pour leur polyvalence.

## **ÉCURIES**

### **Racing Team Solvalou (RTS)**

Difficulté	Difficile
------------	-----------

Une écurie italienne d'élite détenant le record de victoires en GP. La performance avant tout.

### **Pac Racing Club (PRC)**

Difficulté	Normal
------------	--------

Une écurie japonaise qui a rejoint le circuit cette saison. Des voitures au réglage équilibré.

## **RC Micro Mouse Mappy (MMM)**

Difficulté

Facile

---

Une écurie française réputée pour la maniabilité de ses voitures.

## **Dig Racing Team (DRT)**

Difficulté

Expert

---

Autrefois glorieuse, cette écurie américaine est en crise. Son budget limité rend la victoire encore plus compliquée.

## **CIRCUITS**

Les huit circuits disposent d'un tracé différent qu'il vaut mieux connaître afin de développer votre stratégie. Même si l'ordre des courses est fixe en Grand Prix, vous pouvez choisir le circuit que vous souhaitez dans les autres modes.

Voici un aperçu de ce qui vous attend :

### **Phantomile**

Phantomile est le circuit le plus court de la saison de Grand Prix. Offrant un tracé plus large, votre capacité à aborder les virages et votre agressivité seront décisives.

### **Brightest Night**

Ce circuit est l'un des plus longs en Grand Prix avec deux virages en épingle extrêmement dangereux. Il faudra impérativement les maîtriser pour l'emporter.

### **Shooting Hoops**

Shooting Hoops est un circuit ovale qui précède la dernière course en Grand Prix. La vitesse pure est la clé ici. La moindre erreur pourrait vous coûter la victoire!

## CONSEILS TECHNIQUES

Habituez-vous aux techniques de Grip et de Drift pour aborder les virages. Ces deux techniques sont la base de votre stratégie.

### Grip Cornering Method (Méthode Grip)

Cette technique permet de réduire la vitesse en jouant avec l'accélérateur. Lâcher le pied avant un virage augmente l'adhérence (Grip) des pneus pour aborder plus rapidement le virage. En sortie de virage, appuyez sur l'accélérateur pour regagner de la vitesse.

À l'approche des virages, commencez par rester à l'extérieur puis revenez le plus près possible de l'intérieur lorsque vous arrivez au point de corde. En sortie de virage, repartez vers l'extérieur de la route.

Cette technique fonctionne bien avec les voitures Age Solo et TERRAZZI.

### Drift Cornering Method (Méthode Drift)

Avec la technique de Drift, vous devez volontairement partir en dérapage contrôlé pour négocier un virage serré. Cette méthode est adaptée aux voitures ASSOLUTO et Lizard.

Pour cette méthode, tournez rapidement le volant vers l'intérieur du virage lorsque vous approchez de celui-ci et relâchez l'accélérateur. Accélérez à nouveau pour que l'arrière de la voiture parte en dérapage, ou en « drift ». Plus vous tournez pendant le virage, plus le dérapage sera fort lorsque vous accélérerez à nouveau.

Après le dérapage, dirigez-vous vers l'extérieur du virage. En sortant du virage, repassez en position neutre et accélérez à nouveau pour reprendre de la vitesse.

R4 RIDGE RACER TYPE 4™ & ©1998 BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

“PS” and “PlayStation” are trademarks or registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.