


THE ORIGINAL
Micro Machines
SCALE MINIATURES

TURBO **2** TOURNAMENT

**INSTRUCTIONS
EN FRANÇAIS**


Codemasters 

Licensed by Sega Enterprises Ltd. for play on the
SEGA™ MEGADRIVE™ SYSTEM

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE


AVERTISSEMENT: A LIRE AVANT D'UTILISER VOTRE SYSTEME DE JEU VIDEO

Un très petit nombre de personnes risquent d'avoir des crises d'épilepsie lorsqu'elles sont exposées à certains motifs lumineux ou à des lumières clignotantes. L'exposition à certaines lumières ou arrière-plans sur un écran de télévision, ou pendant le jeu vidéo, risque de provoquer des crises épileptiques chez ces personnes. Certaines conditions peuvent provoquer des symptômes épileptiques non décelés, même chez des personnes qui n'ont jamais eu de crises d'épilepsie. Si vous, ou un membre de votre famille est dans un état épileptique, consultez un médecin avant de jouer. Si vous présentez un des symptômes suivants en jouant un jeu vidéo vertiges, vue affaiblie, clignotement des yeux ou contractions musculaires, perte de conscience, déséquilibre, mouvement involontaire, ou convulsions, arrêtez IMMEDIATEMENT l'utilisation et consultez votre médecin avant de reprendre le jeu.



J-CART
FOUR PLAYER POWER

Ce jeu utilise la technologie J-Cart, ce qui permet d'utiliser jusqu'à quatre contrôleurs simultanément, sans adaptateur! En plus des fiches de branchement pour les contrôleurs 1 et 2 sur votre Mega Drive, cette cartouche contient les branchements intégrés pour les contrôleurs 3 et 4. J-Cart est compatible avec tous les joysticks ou joypads compatibles Mega Drive.



MISE EN ROUTE

1. Installez votre Sega Megadrive System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez la Manette de contrôle 1. 2. Avant d'insérer la cartouche dans la console, branchez les joypads ou joysticks sur la cartouche. 3. Assurez-vous que l'alimentation est coupée. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console. 4. Mettez l'alimentation sur tension. Peu après, l'écran de titre apparaît. 5. Si l'écran de titre n'apparaît pas, coupez l'alimentation. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Rétablissez l'alimentation. **Important:** Assurez-vous toujours que l'alimentation est coupée avant d'insérer ou de retirer la cartouche. **Remarque:** Ce jeu est pour un joueur uniquement.

MANIPULATION DE LA CARTOUCHE

La cartouche Meagdrive est conçue exclusivement pour la Sega Meagdrive System. **Pour une utilisation appropriée:** 1 Ne pas mouiller. 2 Ne pas plier. 3 Ne pas soumettre à des choc violents. 4 Ne pas exposer au soleil. 5 Ne pas abîmer. 6 Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur. 7 Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc. • Si votre cartouche est mouillée, séchez-la-bien avant de la réutiliser. • Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon. • Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte. • N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps. **AVERTISSEMENT:** Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube d'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.





Micro Machines

TURBO 2 TOURNAMENT

Contrôles de Jeu	4
Commencer	4
Challenge Game	5
Head to Head Game	5
Super League Game	6
Time Trials Game	6
Single Race Game	6
Tournaments	7
Knockout	8
8 Player Share Game	8
Stats Option	8
Caractéristiques Spéciales	9

CONTRÔLES DE JEU

Les contrôles principaux sont simples, mais il faudra vous y habituer...

GAUCHE Fait tourner le véhicule dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

DROITE Fait tourner le véhicule dans le sens des aiguilles d'une montre.

BOUTON A Freine (Vous permet également de reculer lorsque vous êtes à l'arrêt).

BOUTON B Accélère.

Pour vous divertir et faire enrager les autres pilotes...

BOUTON C Klaxonner (Tous les véhicules ne sont pas équipés de klaxon!)

Lorsque vous pilotez un hélicoptère...

HAUT Faire DESCENDRE l'hélicoptère.

BAS Faire MONTER l'hélicoptère.

À tout moment

START Pour mettre le jeu en pause. Appuyez à nouveau sur ce bouton pour reprendre le jeu.

Jeu à 8 joueurs...

GAUCHE Fait tourner le PREMIER véhicule de l'équipe dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

DROITE Fait tourner le PREMIER véhicule de l'équipe dans le sens des aiguilles d'une montre

BAS Freine le PREMIER véhicule de l'équipe

BOUTON A Fait tourner le DERNIER véhicule de l'équipe dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

BOUTON C Fait tourner le DERNIER véhicule de l'équipe dans le sens des aiguilles d'une montre

BOUTON B Freine le DERNIER véhicule de l'équipe

Remarque: dans un jeu à huit joueurs, les voitures accélèrent automatiquement, lorsque vous ne freinez pas.

COMMENCER

Choisir le type de course

Lorsque vous voyez un écran menu, appuyez vers le HAUT et le BAS pour déplacer le curseur flèche. Lorsque ce dernier se trouve sur l'option désirée, appuyez sur START. Si vous sélectionnez une option involontairement, appuyez sur le bouton Reset de votre Mega Drive.

1 PLAYER } CHALLENGE
HEAD TO HEAD *
SUPER LEAGUE *
TIME TRIAL

2 PLAYER } SINGLE RACE
3 PLAYER } TOURNAMENTS
4 PLAYER } TIME TRIAL
4 PLAYER }
TEAMS

PARTY PLAY } KNOCKOUT
8 PLAYER SHARE*

VIEW STATS STATS OPTION

* Uniquement pour les experts



Choisir un conducteur

Appuyez vers le HAUT ou le BAS pour déplacer le curseur entre les 16 conducteurs disponibles. Leurs styles et compétences ne les affectent que lorsqu'ils sont contrôlés par l'ordinateur, pas lorsque vous les contrôlez. Choisissez simplement celui qui vous plaît le plus.



Vous avez ensuite le choix entre changer le nom de conducteur et lui donner le vôtre. Ceci est une bonne idée, et si vous jouez toujours avec le même conducteur, toutes les statistiques que vous accumulez seront enregistrées correctement. Voir Option Stats.

Jouer...

CHALLENGE GAME

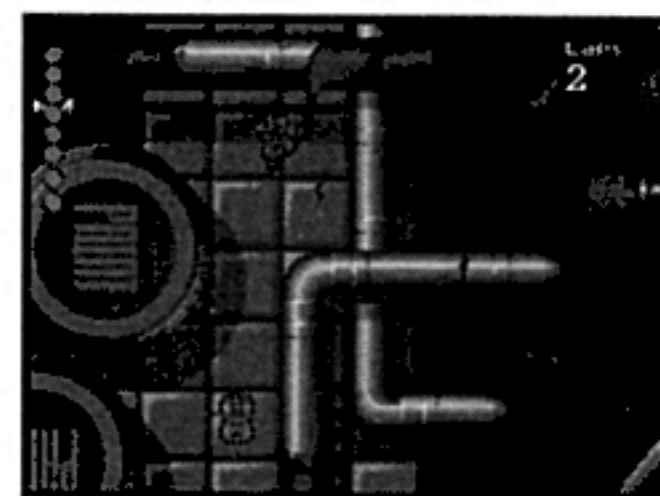
Si vous choisissez cette option, vous devrez concourir contre trois autres adversaires contrôlés par l'ordinateur, dans une course à trois tours. Si vous finissez

troisième ou quatrième, vous perdez une vie et devez essayer à nouveau. Si vous terminez premier ou second, vous passez à la course suivante, dans un nouveau véhicule et sur un nouveau circuit. Il y a 25 courses dans ce jeu, et seuls les plus grands joueurs deviendront des Challenge Champions.

Vous pouvez obtenir des vies supplémentaires si vous terminez premier trois fois de suite. On vous donnera également une chance supplémentaire de gagner une vie dans le jeu bonus Monster Truck! Ramassez le nombre de véhicules indiqué dans le temps imparti.

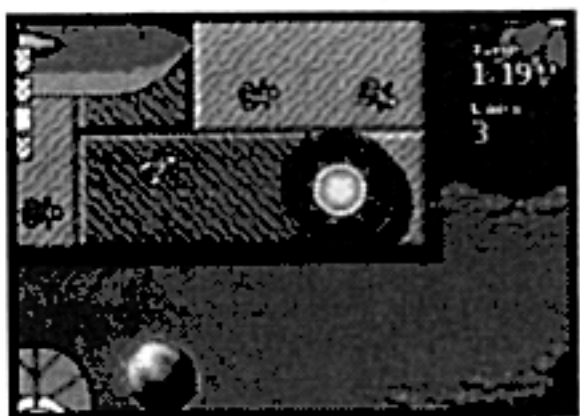
Si vous arrivez à faire un très bon temps de tour, dans l'un des 10 premiers niveaux, vous deviendrez un "Auto Winner" (Vainqueur automatique) et n'aurez pas à terminer la course.

HEAD TO HEAD GAME



Vous courez sur les 25 circuits du jeu Challenge, mais cette fois-ci vous n'affrontez qu'un seul conducteur, contrôlé par l'ordinateur. Pour gagner la course, vous devez devancer votre adversaire. Chaque fois que vous arrivez à atteindre la bordure de l'écran, un point de BONUS est accordé au joueur qui a parcouru la distance la plus longue sur le circuit. L'un des voyants colorés dans le coin supérieur gauche de l'écran change pour prendre la couleur du gagnant du BONUS. Le conducteur qui obtient huit voyants de sa couleur ou un nombre supérieur de voyants de sa couleur après 3 tours, gagne la course.

Si vous perdez, vous perdez aussi une vie et on vous demande de recommencer. Si vous gagnez, vous passez à l'épreuve suivante, contre un nouvel adversaire encore plus difficile.



SUPER LEAGUE GAME

Il y a quatre divisions, vous commencez dans la plus basse, la quatrième. Chaque saison est divisée en quatre courses de trois tours contre les autres joueurs de votre division, contrôlés par l'ordinateur. Après chaque course, vous obtenez des points en fonction de votre position à la fin de la course:

4 points pour la première place

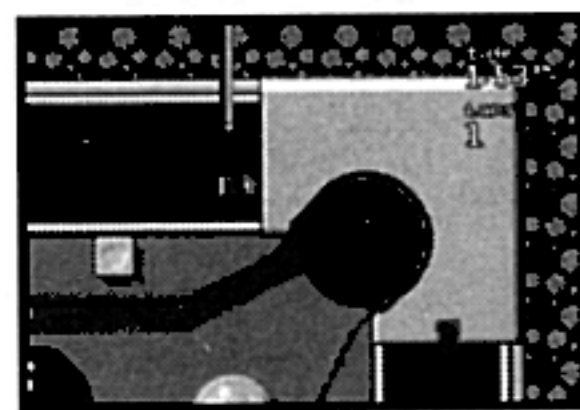
3 points pour la seconde place

2 points pour la troisième place

1 point pour la dernière place

À la fin de la saison, le joueur qui a le plus de points dans chaque division est promu à la division supérieure, et les joueurs qui ont le moins de points sont relégués à la division inférieure.

Arriverez-vous au top de la première division? En combien de saisons?



TIME TRIALS GAME

Sélectionnez d'abord votre circuit. Appuyez vers la GAUCHE ou la DROITE pour faire défiler les différentes options, et appuyez sur

START lorsque vous voyez celle qui vous convient.

Sélectionnez ensuite le nombre de tours de chaque course: 1 à 3.

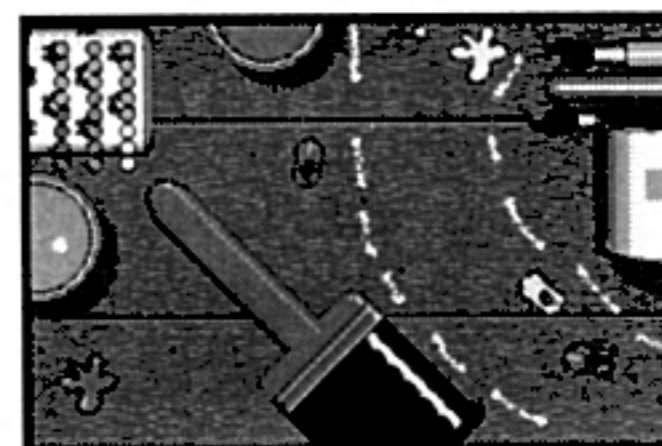
La course commence et vous vous retrouvez seul contre le chrono. Votre temps actuel est affiché à l'écran, avec le record de temps pour cette course. Il faut beaucoup s'entraîner pour

atteindre la perfection, et même des records exceptionnels peuvent être battus!

Certains circuits Time Trials ont un "Shadow Racer", de façon à ce que vous puissiez courir et comparer vos performances avec les records établis jusqu'ici, afin de vous améliorer. Le "Shadow Racer" suit les traces du meilleur conducteur de la session pour la course actuelle; sa trajectoire ne correspond pas à la trajectoire du record absolu puisque les mouvements du "Shadow Racer" ne sont pas enregistrés d'une session à l'autre.

Si vous commettez une faute alors que vous essayez d'établir un record, et que vous voulez quitter la course, appuyez sur START puis A, B et C ensemble.

SINGLE RACE GAME

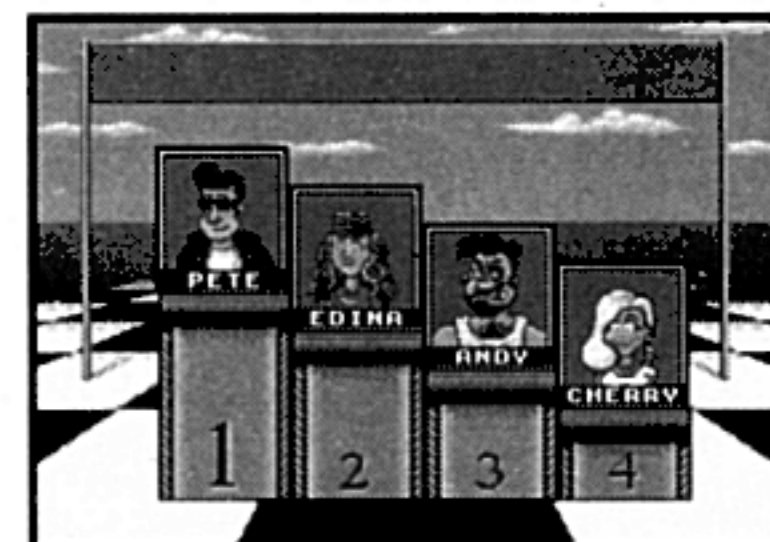


Sélectionnez d'abord votre circuit. Appuyez vers la GAUCHE ou la DROITE pour déplacer le curseur entre les différentes options, et appuyez sur le bouton START pour sélectionner l'option désirée.

La course s'effectue en plusieurs manches, et à la fin de chacune d'elles une voiture (ou une équipe) remporte un BONUS. Lorsque chaque manche commence, les véhicules sont situés près du milieu de l'écran. Lorsque les véhicules avancent, la distance qui les sépare augmente. Lorsqu'un véhicule sort de l'écran, il est exclu de la manche, à moins qu'il n'ait parcouru une plus grande distance de circuit que les autres véhicules. Lorsqu'un seul véhicule (ou une seule équipe) reste en course, la manche est terminée.

Les véhicules (ou équipes) sont accompagnés de voyants de statut s'affichant à l'écran et changeant après chaque manche bonus, en fonction de la position occupée par le véhicule à la fin de la manche. Ceux-ci fonctionnent différemment en fonction du nombre de joueurs.

Nombre de joueurs	Position des voyants sur l'écran	Changements des voyants selon la position finale			
		1°	2°	3°	4°
2 Joueurs	Coin sup. gauche	+1	-1		
3 Joueurs	Coin sup. gauche	+1		-1	
4 Joueurs	Tous les coins	+2	+1	-1	-2
4 Joueurs en équipe	Coin sup. gauche	+1	-1		



La course est terminée lorsque...

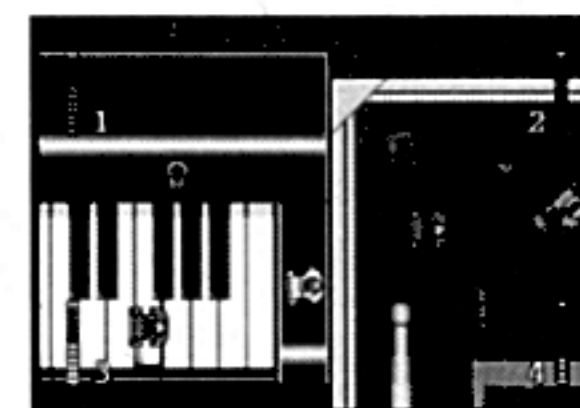
- 2 joueurs** tous les voyants sont de la couleur d'un véhicule ou qu'un joueur a un nombre plus important de voyants de sa couleur que son adversaire après 3 tours. Si les deux conducteurs sont à égalité après 3 tours, une finale commence; celui qui obtient le voyant suivant gagne le jeu!
- 3 joueurs** tous les voyants sont de la couleur d'un véhicule.
- 4 joueurs** tous les voyants sont de la couleur d'un véhicule. Pour que le premier voyant affiche votre couleur, vous devez terminer premier, la seconde place n'est pas suffisante!
- 4 joueurs en équipe** tous les voyants affichent la couleur d'une équipe.

TOURNAMENTS

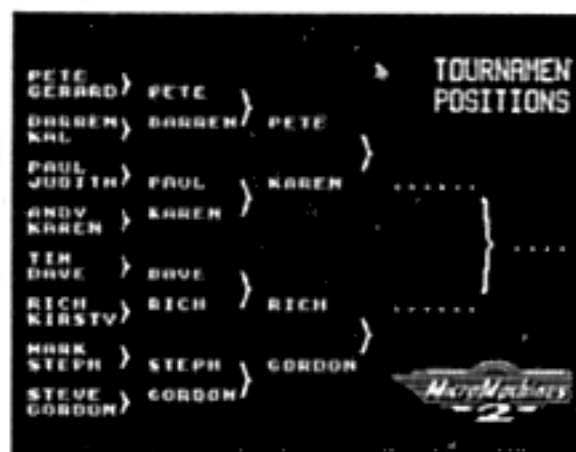
Choisissez le type de tournoi.

- Tournoi**
- ROOKIE RACES
- MEGA MIX
- PRO TOURNAMENT

- Thème**
- Tournoi de débutants
- Sélection variée de véhicules
- Certains des circuits les plus rapides et les plus difficiles



Dans chaque tournoi, vous devez participer à une série de courses prédéfinies, selon les thèmes appropriés. Chaque course se joue de la même façon qu'en mode Single Race et le vainqueur du tournoi est le premier pilote qui parvient à gagner trois courses.



KNOCKOUT

Choisissez le nombre de joueurs, de 4 à 16, puis sélectionnez les pilotes. Le tournoi se déroule sur 2 à 4 manches, en fonction du nombre de joueurs. Au début de chaque

manche, vous pouvez sélectionner votre circuit. Appuyez vers la GAUCHE ou la DROITE pour déplacer le curseur entre les différentes options, et appuyez sur START pour sélectionner celle qui vous convient.

Le jeu est divisé en une série de courses où deux pilotes s'affrontent, de la même façon que dans le mode Single Race. Le vainqueur passe à la manche suivante et le perdant est éliminé du tournoi.

8 PLAYER SHARE GAME

4 à 8 joueurs peuvent jouer simultanément. S'il y a moins de 8 joueurs, les véhicules

restant ne participeront pas à la course. Les vrais experts de Micro Machines peuvent essayer de jouer à 4 et de piloter chacun deux voitures simultanément!

C'est un jeu réservé aux experts de Micro Machines, car les contrôles sont un peu plus difficiles à maîtriser, mais ce mode vaut la peine de rassembler huit personnes et de s'entraîner pour pouvoir faire une bonne course; rien ne peut l'égalier!

Vous verrez d'abord l'écran d'instructions affichant les 8 véhicules sur la grille de départ, accompagnés des explications pour les contrôles. 4 équipes s'affrontent, contrôlant chacune

2 véhicules et partageant un contrôleur. Les deux véhicules de l'équipe sont de couleur identique, alors ne quittez pas votre voiture des yeux car vous risqueriez d'en perdre le contrôle.

La course est similaire à une course à 4 joueurs en mode Single Race. La position finale de l'équipe dans chaque manche est basée sur la meilleure performance de l'un des deux membres de l'équipe. Lorsqu'il reste plus de 4 véhicules en course, ces derniers ne peuvent pas se percuter, ils sautent l'un par dessus l'autre. Dès qu'il ne reste plus que 4 véhicules ou moins, le jeu de contact commence et les collisions sont permises!

STATS OPTION

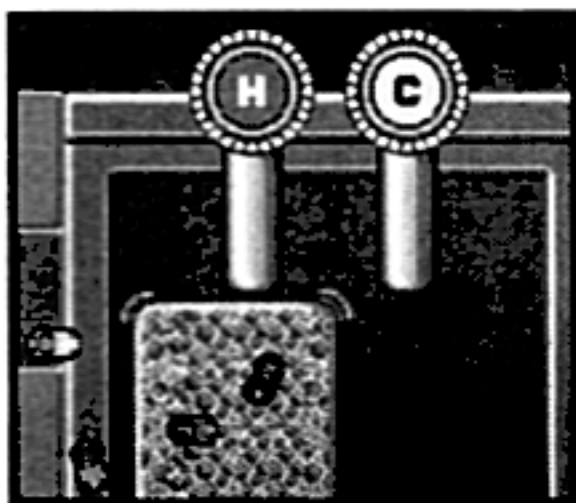
Choisissez cette option pour voir les statistiques de tous les conducteurs. Appuyez vers le HAUT et le BAS pour placer le curseur sur les différents conducteurs. L'écran affiche les informations du conducteur actuellement en surbrillance.

Vous verrez également le record du nombre de tours effectués par le conducteur en mode Time Trials, les courses terminées en mode 1 player Challenge, les épreuves du mode 1 player Head to Head, et la division atteinte lors des saisons en mode 1 player Super League.

Attention, si le nom d'un joueur est modifié toutes ses statistiques seront perdues. Vous pouvez conserver les statistiques du mode Time Trial en reprenant le nom d'origine.

Appuyez sur START pour quitter cet écran.





CARACTÉRISTIQUES SPÉCIALES

Démarrages rapides

Au début de chaque course, vous entendrez trois coups de klaxon, le dernier étant plus aigu. Les véhicules peuvent prendre le départ dès que le troisième coup de klaxon retentit. Avant cela, vous pouvez appuyez sur le bouton d'accélération pour préparer votre moteur, mais il est important de bien synchroniser vos actions pour prendre un bon départ. Si vous accélérez trop fort au départ, vos roues patinent et perdent leur adhérence pendant un certain temps, ce qui vous ralentit. Si vous accélérez trop tard, vous ne prendrez pas un bon départ.

Branchement du contrôleur

Pour que l'utilisation soit plus facile, le jeu ne fait pas la distinction entre les différents ports de branchement des contrôleurs. Le joueur 1 peut être branché dans le port 3 par exemple. Les contrôleurs sont attribués aux joueurs lorsque vous choisissez les conducteurs. La personne qui appuie sur START devient le joueur en question.

Mémoire NVR

Ce jeu dispose d'une puce de mémoire spéciale appelée NVR (non-volatile RAM) qui garde les informations en permanence. Elle devrait fonctionner pendant au moins 100 ans! Bien plus que tous les autres systèmes de mémoire intégrée à pile. Les informations qui apparaissent sur l'écran statistiques sont stockées dans la NVR. Si vous désirez effacer ce qui se trouve

dans cette mémoire, vous devez enfoncer les boutons A, B, C et START simultanément, à partir du menu principal. (Cette manipulation est rendue difficile afin d'éviter que vous ne perdiez accidentellement ce qui est stocké en mémoire!)

Points...

Après chaque course, dans les jeux à 2, 3 et 4 joueurs des points sont attribués aux conducteurs en fonction de leur positions finales.

	1°	2°	3°	4°
2 Joueurs	30	0		
3 Joueurs	30	15	0	
4 Joueurs	30	20	10	0
4 Joueurs en équipe	15+15	0+0		

Pendant chaque session de jeu, le total des points de chaque conducteur est enregistré avec le nombre de courses auxquelles il a participé. Vous pouvez ainsi participer à plusieurs courses de 2, 3 ou 4 joueurs selon votre choix, et à condition que tous les conducteurs participent au même nombre de courses, vous saurez qui effectue la meilleure performance.

Vous pouvez même établir vos propres compétitions comme...

"Le vainqueur est celui qui atteint 500 points, et le perdant choisit le circuit suivant." ou

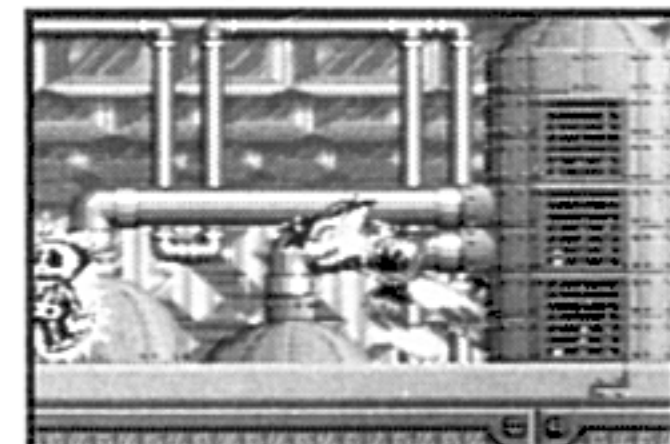
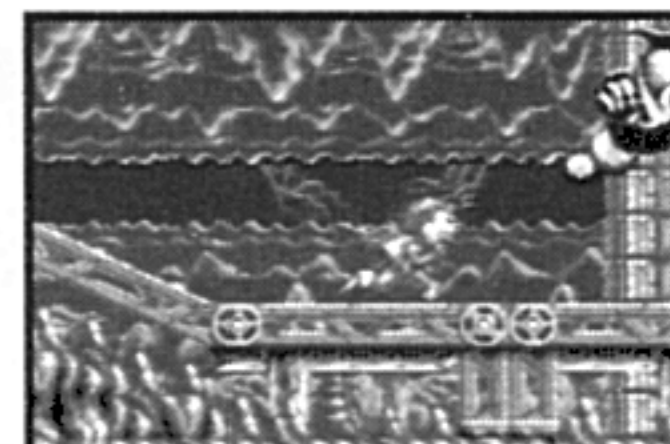
"Le vainqueur est celui qui a 100 points d'avance, et les courses se déroulent sur chaque circuit, à tour de rôle".



Du nerf, moussaillon! Embarquez-vous dans une aventure mouvementée et mettez le cap sur une terre magique abritant d'ignobles pirates et un trésor enfoui... un trésor qui pourrait faire de celui qui le trouve le maître du monde: la puissante pierre précieuse Emeralda. Le joueur doit se mettre dans la peau de l'impétueux Capitaine Havoc dans sa quête courageuse pour libérer Tide et Bridget, ses amis capturés par Bernard le Brutal, le monstre le plus cruel et abominable de toutes les mers du globe. C'est une course sans merci contre ce Bernard sans cœur et ses tristes laquais rongés par la haine, qui veulent vaincre le Capitaine Havoc... coûte que coûte.

CARACTÉRISTIQUES

- * Cartouche de 8 Mo
- * Douze niveaux plus difficiles les uns que les autres, des sommets enneigés aux cavernes souterraines
- * 3 niveaux de difficulté
- * Animations et humour dans la plus pure tradition des dessins animés
- * Musique et effets sonores époustouflants
- * Des heures de jeu



ANOTHER GREAT GAME FROM Codemasters™

PSYCHO *Pinball*

Embarquez-vous avec Psycho Pinball pour un voyage éprouvant, non-stop, et riche en émotions fortes, avec suffisamment de coins et recoins pour faire perdre la boule aux joueurs de flippers les plus chevronnés. Psycho Pinball se joue sur quatre flippers malicieusement conçus, ayant chacun leur propre thème. Pour chaque flipper, il y a un ou deux jeux en équipe et des jeux de style arcade à bonus d'une grande fluidité.



Codemasters™ 

© The Codemasters Software Company Ltd. ("Codemasters") 1994. All Rights Reserved. Codemasters is a trademark being used under license by Codemasters Software Company Ltd. Micro Machines is a trademark owned by Lewis Galoob Toys, Inc. Codemasters is not affiliated to Lewis Galoob Toys, Inc. Sega and Megadrive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Codemasters, PO Box 6, Leamington Spa, Warks, UK. Printed in UK.

© Codemasters Software Company Ltd. 1994 - Tel INT. (44) 926 814132

U.S. Nos. 4,026,555; Canada No. 1,082,351; France No. 1,607,029; U.K. No. 1,535,999; Japan No. 1,632,396; Germany No. 2,609,826

14030/FRENCH

