


Games Hotline:
0472 13 2409

Codemasters, PO Box 6, Leamington Spa, Warks, UK. CV32 0SH


© The Codemasters Software Company Ltd. ("Codemasters") 1996. All Rights Reserved. Codemasters and J-Cart are trademarks being used under license by Codemasters Software Company Ltd. Micro Machines is a registered trademark owned by Lewis Galoob Toys Inc. Codemasters is using the Micro Machines mark for this product pursuant to a licence. Codemasters is not affiliated with Lewis Galoob Toys Inc. Sega and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Codemasters is using the trademarks pursuant to a licence.

Codemasters 

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



MANUEL D'UTILISATION

Codemasters 

Licensed by Sega Enterprises Ltd. for play on the
SEGA MEGA DRIVE SYSTEM



AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

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

Un nombre limité 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, êtes dans un état épileptique, consultez un médecin avant de jouer. Si vous présentez un des symptômes suivants en jouant à 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.

MANIPULATION DE LA CARTOUCHE

La cartouche Mega Drive est conçue exclusivement pour la Sega Mega Drive.

Pour une utilisation appropriée:

- ① Ne pas mouiller.
- ② Ne pas plier.
- ③ Ne pas soumettre à des chocs 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.

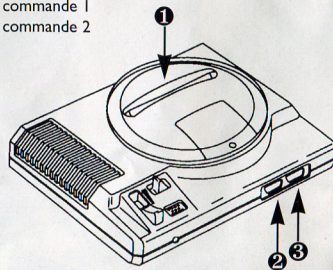
AVERTISSEMENT: Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube d'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.

MISE EN ROUTE

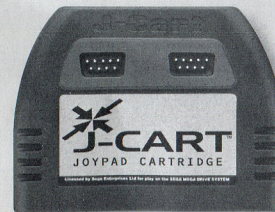
1. Installez votre Sega Mega Drive de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez la Manette de contrôle 1.
2. Connectez vos joypads et vos joysticks supplémentaires avec la cartouche de jeu AVANT de l'insérer dans la console.
3. Assurez-vous que l'alimentation est coupée. Ensuite, introduisez 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.

- (1) Cartouche
- (2) Bloc de commande 1
- (3) Bloc de commande 2



J-CART™
JOYPAD CARTRIDGE

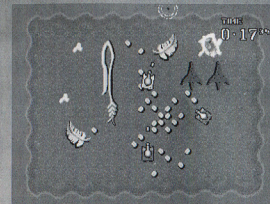
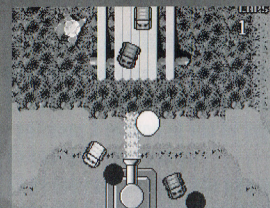


Ce jeu se sert d'une technologie J-Cart, permettant d'utiliser jusqu'à quatre joypads en même temps, et ceci sans avoir besoin d'un adaptateur pour les prises Control 1 et Control 2 qui sont intégrées dans votre Mega Drive™; Control 3 et Control 4 y sont inclus. Ces prises sont compatibles avec tout joystick compatible Mega Drive™.



2	COMMANDES DE JEU	9	OPTIONS SUPPLEMENTAIRES
3	UTILISATION DE ARMES	9	PARTY PLAY
4	POUR COMMENCER	9	STATISTIQUES DES JOUEURS
5	MODE 1 JOUEUR	10	STATISTIQUES DES COURSES
6	MODE 2 JOUEURS		CONTRE LA MONTRE
8	MODE 3 JOUEURS	10	VIDER LA MEMOIRE
8	MODE 4 JOUEURS	10	SCORES
8	JEU D'EQUIPE A 4	11	REMERCIEMENTS

IMPORTANT - Ce jeu sauvegarde les noms des joueurs et leurs statistiques dans une mémoire non volatile. Vous pouvez la remettre sur ses réglages d'origine en choisissant l'option "Clear Storage" (vidage de mémoire).



COMMANDES DE JEU

Utilisez les flèches HAUT, BAS, GAUCHE et DROITE sur le BOUTON-D pour faire votre sélection sur les menus et pour aller d'une option à l'autre.

Vos véhicules ne sont pas difficiles à contrôler pendant les courses dans Micro Machines Military®, mais comme toute chose, il vous faudra de la pratique pour devenir un expert.

Pour tourner:

A GAUCHE: Poussez et maintenez le bouton-D vers la GAUCHE
A DROITE: Poussez et maintenez le bouton-D vers la DROITE

Pour accélérer et pour freiner:

Dans la plupart des cas (quand vous ne partagez pas le joypad avec quelqu'un d'autre), il suffit d'appuyer sur:
Le bouton B pour accélérer
Le bouton A pour freiner
Maintenez le bouton A appuyé pour engager la marche arrière

Quand vous pilotez un avion:

Dans Micro Machines Military®, les avions accélèrent automatiquement. Il vous suffit d'appuyer sur GAUCHE et DROITE pour les diriger et sur le bouton A pour les faire ralentir.

En mode PARTY PLAY (joypad partagé), tous les véhicules accélèrent automatiquement.

- | | | |
|--------------|---------|--|
| 1er joueur - | GAUCHE | = pousser et maintenir le bouton-D vers la gauche. |
| | DROITE | = pousser et maintenir le bouton-D vers la droite. |
| | FREINER | = pousser et maintenir le bouton-D vers le bas. |
| 2ème joueur | GAUCHE | = pousser et enfoncer le bouton A. |
| | DROITE | = pousser et enfoncer le bouton C. |
| | FREINER | = pousser et enfoncer le bouton B. |

Pour une partie à 4 joueurs, il vous faut 2 joypads.
Pour une partie à 6 joueurs, il vous faut 3 joypads.
Pour une partie à 8 joueurs, il vous faut 4 joypads.

Remarques générales:

Quel que soit le véhicule que vous contrôlez, vous aurez des accidents de temps en temps (c'est normal, nous l'avons fait exprès!). Ne vous inquiétez pas si vous tombez des tables, allez vous écraser dans des haies ou tombez dans des pièges sur le circuit, vous réapparaîtrez quelques secondes plus tard et vous pourrez continuer. Ceci vous arrivera également si vous réussissez à vous éloigner trop loin du circuit, peut-être à la recherche de raccourcis secrets. Vous pouvez passer tout votre temps comme cela si vous le voulez, mais vous n'allez pas battre beaucoup de records.

Pendant les courses contre la montre (Normales et PRO), vous verrez souvent des 'ombres' de véhicules foncer sur le circuit. Ce sont les ombres des véhicules qui ont atteint les meilleurs temps de la journée et elles sont là pour que vous puissiez vous

mesurer avec elles. Vous ne pouvez pas entrer en collision avec les ombres et elles n'essaieront pas de vous faire sortir du circuit. Ça change! L'ombre du véhicule qui détient le temps record ne réapparaît pas une fois que le Mega Drive™ a été éteint. Seules les ombres des véhicules de la session en cours apparaissent.

UTILISATION DE VOS ARMES

Micro Machines Military® vous permet aussi de vous servir de vos armes. Utilisée correctement, une attaque de missile sur le véhicule vous précédant peut vous faire gagner du temps et du terrain. Vous devez cependant utiliser les armes avec soin. Elles varient suivant le véhicule que vous contrôlez, mais pour les activer il suffit d'appuyer sur le bouton C pour tirer.

N'oubliez pas que la plupart du temps, vous ne pouvez tirer qu'une seule fois par écran et que la plupart des armes ont un certain temps de recul.

Appuyez sur le bouton C quand vous êtes immobile et votre véhicule reculera un peu. Ne l'oubliez pas quand vous essayez d'avancer le plus vite possible car le recul de chaque tir vous ralentira.

POUR COMMENCER

Appuyez sur START pour passer tous les écrans titres puis: Utilisez le bouton-D vers le HAUT et vers le BAS pour faire bouger le curseur balle. Appuyez sur START pour faire votre sélection. Si vous choisissez la mauvaise option par erreur, appuyez sur RESET sur votre Mega Drive™ et recommencez. Quand vous avez fait votre sélection, vous êtes invité à choisir un personnage (Please select your character). Vous pouvez choisir entre plusieurs personnages, mais une fois que vous en avez choisi un, il perd sa personnalité car il devient vous bien sûr, alors choisissez celui dont vous aimez l'allure.

Quand vous avez choisi un personnage et que vous changez son nom, à l'invite 'changement de nom?'

(Change name?), le jeu ira automatiquement à l'option NON. Ceci indique que le jeu a mémorisé les statistiques de ce joueur dans la mémoire de la cartouche (Cf. VIDER LA MEMOIRE pour effacer le contenu de la mémoire de la cartouche). En fait, le jeu mémorise les exploits des personnages choisis par les joueurs pendant leur historique de jeu.



MODE 1 JOUEUR

Si vous sélectionnez le mode 1 JOUEUR (1 PLAYER), vous pouvez jouer aux jeux suivants:

CHALLENGE (DEFI)

Vous jouez contre 3 adversaires contrôlés par un ordinateur. L'idée est simple: utilisez votre talent, votre courage et vos armes pour battre l'opposition à la ligne d'arrivée d'une course de 3 tours de circuit. Si vous êtes le premier ou le deuxième à l'arrivée, vous pouvez passer au parcours suivant. Si vous terminez un tour en un temps record, vous serez considéré comme 'Auto Winner' (gagnant automatique). La course est terminée et vous pouvez passer au jeu suivant tout de suite. Cependant, si vous êtes en troisième position ou pire, vous perdez l'une de vos trois vies et il faut que vous recommenciez la course. Si vous perdez vos 3 vies, c'est fini.

TT CHALLENGE (DEFI CCM)

C'est la course contre la montre. Au départ de chaque course, on vous indique le temps dont vous disposez pour compléter, tout seul, une course de 3 tours. Si vous y parvenez en moins de temps, vous pouvez passer à la prochaine course. Si vous ne réalisez pas le temps voulu, vous perdez une vie et il faut que vous recommenciez la course. Continuez jusqu'à ce que vous ayez perdu vos 3 vies. Si, pendant une course, vous vous rendez compte que vous ne pouvez pas finir dans les temps, vous pouvez appuyer sur START puis sur les boutons A+B+C en même temps pour sortir.

BATTLE ARENA (ARENE DE COMBAT)

C'est un changement complet de rythme où il n'y pas de course. L'idée est de survivre pendant un temps donné dans un espace restreint alors que deux adversaires contrôlés par un ordinateur essaient de vous faire sortir de l'arène. C'est simple, ça dure assez longtemps et on vous demande de dégager l'arène (Clear arena), ce qui ne veut pas dire de sortir, mais de faire tomber les deux adversaires.

Si vous en sortez vainqueur, vous passez à l'arène suivante où vous contrôlez un autre véhicule. Si vous ne survivez pas, vous perdez une vie et vous devrez vous battre encore une fois dans la même arène. Si vous perdez vos 3 vies, c'en est fini pour vous.

PRO CHALLENGE (DEFI PRO)

C'est pratiquement la même chose que CHALLENGE (DEFI) sauf que vos adversaires sont plus coriaces et les parcours plus difficiles. Cette partie du jeu est réservée aux joueurs expérimentés.

PRO TT CHALLENGE (DEFI TT PRO)

C'est encore la même chose que CHALLENGE (DEFI) mais les limites de temps sont plus courtes et les parcours plus coriaces.

PRO BATTLE ARENA (ARENE DE COMBAT PRO)

C'est la même chose que BATTLE ARENA (ARENE DE COMBAT) mais vous devez faire face à 3 adversaires contrôlés par un ordinateur et vous devez survivre encore plus longtemps.

TT SINGLE RACE (UNE SEULE COURSE CONTRE LA MONTRE)

Vous êtes seul pour une course contre la montre sur 1 ou 3 tours de piste et vous choisissez le parcours. C'est le jeu à choisir pour battre les records!

MODE 2 JOUEURS

Sélectionnez le MODE 2 JOUEURS (2 PLAYERS) quand vous voulez jouer avec un ami. Vous pouvez jouer aux jeux suivants:

SINGLE RACE (UNE SEULE COURSE)

Choisissez le parcours et vous pouvez défier votre ami en prenant part à une course de 3 tours. Vous remarquerez qu'il y a 8 balles sur le côté gauche de l'écran: 4 rouges et 4 bleues. Le but du jeu est d'arriver au bord de l'écran avant votre adversaire tout en faisant la course. Si vous atteignez le bord de l'écran et que votre adversaire est assez loin derrière vous, vous recevez un bonus.

Le bonus transforme une de ses balles (par exemple une bleue) en votre couleur (rouge). La première personne qui réussit à changer toutes les balles dans sa couleur gagne la course. Mais si vous gagnez avec 7 balles contre 1 et votre adversaire obtient un bonus, les points deviennent 6 contre 2. Si la course n'est pas terminée après 3 tours de circuit, le gagnant est la personne qui a le plus grand nombre de balles et, en cas de match nul (4 rouges, 4 bleues), le jeu entre en mode 'mort subite' et le premier joueur qui obtient le bonus suivant gagne. Seul le gagnant obtient des points et vous pouvez donc vérifier qui a le plus de points après de nombreuses courses acharnées.

TOURNAMENT (TOURNOIS)

C'est comme la SINGLE RACE (UNE SEULE COURSE) sauf que vous faites la course sur plusieurs parcours regroupés. Choisissez le groupe de parcours que vous voulez (généralement en commençant par le plus facile en haut de la liste pour finir par le plus difficile en bas de la liste) et vous pouvez faire la course avec

votre ami sur tous les parcours, l'un après l'autre. Le gagnant sera celui qui remportera le plus de courses dans ce groupe particulier.

BATTLE ARENA (ARENE DE COMBAT)

Avec votre ami, vous devez mutuellement essayer de vous faire sortir de l'arène et il n'y a pas de limite de temps. Chaque fois que vous y réussissez, une balle du bord de l'écran prend votre couleur. Si vous avez les huit balles, vous remportez le combat.

TT SINGLE RACE (UNE SEULE COURSE CONTRE LA MONTRE)

Choisissez le parcours et le nombre de tours de piste que vous voulez faire (de 1 à 3) et chaque joueur court à son tour. Le plus rapide gagne.

TT TOURNAMENT (TOURNOIS CONTRE LA MONTRE)

Choisissez le nombre de tours de piste et le groupe de parcours que vous voulez faire et chaque joueur

court à son tour. Celui qui gagne le plus grand nombre de tours et qui obtient les meilleurs temps, gagne! Bravo!

ATTENTION: Comme pour tous les jeux Micro Machines®, les pistes ont des raccourcis. C'est une bonne façon de dépasser vos adversaires. Mais faites attention, si vous prenez trop de raccourcis, vous risquez de disparaître en fumée! L'escroquerie ne profite jamais...

MODE 3 JOUEURS

C'est la même chose que le MODE 2 JOUEURS, mais vous êtes trois.

MODE 4 JOUEURS

Devinez: c'est la même chose que le MODE 3 JOUEURS, mais pour quatre.

JEU D'EQUIPE A 4

Quand vous êtes 4 et que vous voulez faire 2 équipes de 2, vous pouvez jouer au jeu suivant:

SINGLE RACE (UNE SEULE COURSE)

2 joueurs bleus contre 2 joueurs rouges. Il y a 8 balles à gauche de l'écran et vous devez leur donner votre couleur en atteignant le bord de l'écran tout en faisant la course autour de la piste. Si un joueur reste en arrière (car la caméra suit le premier coureur de l'équipe), il est éliminé. Le premier joueur qui atteint le bord de l'écran ou le dernier véhicule sur l'écran obtient le bonus qui change la couleur de sa balle.

TOURNAMENT (TOURNOIS)

C'est la même chose que SINGLE RACE (UNE SEULE COURSE), mais vous devez participer à plusieurs courses, l'une après l'autre.

OPTIONS SUPPLEMENTAIRES

PARTY PLAY

Quand votre maison est pleine et que tout le monde veut jouer à Micro Machines Military®. Choisissez PARTY PLAY et jouez aux jeux suivants:

KNOCKOUT

(EPREUVES ELIMINATOIRES)

4 à 16 joueurs peuvent participer à une compétition. Vous n'avez pas de deuxième chance, si vous perdez, c'est fini.

8 PLAYER SHARE (JEU DE 8 JOUEURS)

Si vous avez 4 joypads, 8 d'entre vous peuvent jouer par équipes de 2 se partageant chacune 1 joypad. Le jeu est plus compliqué car s'il y a plus de 4 véhicules en circulation, il n'y a pas de contacts entre eux; ils se passent dessus sans dommage. Dès que le nombre de concurrents est inférieur à 4, le jeu de contact reprend et vous pouvez à nouveau vous cogner contre les autres.

6 PLAYER SHARE (JEU DE 6 JOUEURS)

Avec 3 joypads, 6 d'entre vous peuvent choisir une piste et faire la course. Remarquez la configuration des commandes qui apparaît sur l'écran d'information avant la course et souvenez-vous que vous ne pouvez pas entrer en collision avec les autres véhicules quand il y a plus de 4 véhicules. A 4 véhicules, le jeu de contact reprend et vous pouvez à nouveau tamponner les autres.

4 PLAYER SHARE (JEU DE 4 JOUEURS)

Avec 2 joypads, 4 d'entre vous peuvent choisir une piste et faire la course. Remarquez la configuration des commandes qui apparaît sur l'écran d'information avant la course. Le jeu de contact commence immédiatement en mode 4 joueurs.

STATISTIQUES DES JOUEURS

Pour obtenir les performances d'un joueur: quel niveau il a atteint, quel record de course ou de tour de piste il détient.

STATISTIQUES DES COURSES CONTRE LA MONTRE

Passez en revue les 20 courses pour découvrir quel joueur sauvegardé sur la cartouche détient le record pour une course ou pour un tour de piste.

VIDER LA MEMOIRE

C'est ici que vous videz le contenu de la mémoire de la cartouche. C'est surtout utile si votre ami détient trop de records de course et de tours de piste. Le jeu vous demandera de confirmer que vous voulez supprimer toutes les données, c'est pour vous éviter de le faire par erreur.

	1er	2ème	3ème	4ème
2 joueurs	30	0	0	0
3 joueurs	30	15	0	0
4 joueurs	30	20	10	0
équipe de 4 joueurs	30	+	30	0

SCORES

Après chaque course, dans les jeux de 2, 3 ou 4 joueurs, on attribue des points aux concurrents, suivant leur position finale:

Pendant chaque période de jeu, le nombre de points de chaque concurrent est mémorisé ainsi que le nombre de courses auxquelles il a pris part. Grâce à ce système, vous pouvez jouer à autant de mélanges de courses de 2, 3 et 4 joueurs que vous voulez et, à condition que tout le monde participe au même nombre de courses, vous aurez une idée précise des exploits de chaque joueur.

REMERCIEMENTS

Développé par:

Supersonic Software Ltd
et Codemasters

Auteurs:

Andrew Fussey
Peter Williamson

Graphiques:

Paul Adams
Rachel Wood
Adam Norbury

Musique:

Tim Bartlett

Cartes et graphiques supplémentaires:

Gary Owen

Responsable qualité:

Spencer Cummins

Testeurs principaux:

Will Hurn
Giles Hurn
Benjamin Holster

Testeurs secondaires:

David Lloyd
Andrew Blunt
Simon Hucker
Sharon Benitez
Paul Bolton

Texte du manuel:


Andy Smith

Gestion du projet:

Richard Darling
Stewart Regan

Boîte:

Dave Alcock
Liz Darling

Développé par
 **Supersonic**

pure gameplay

Codemasters 