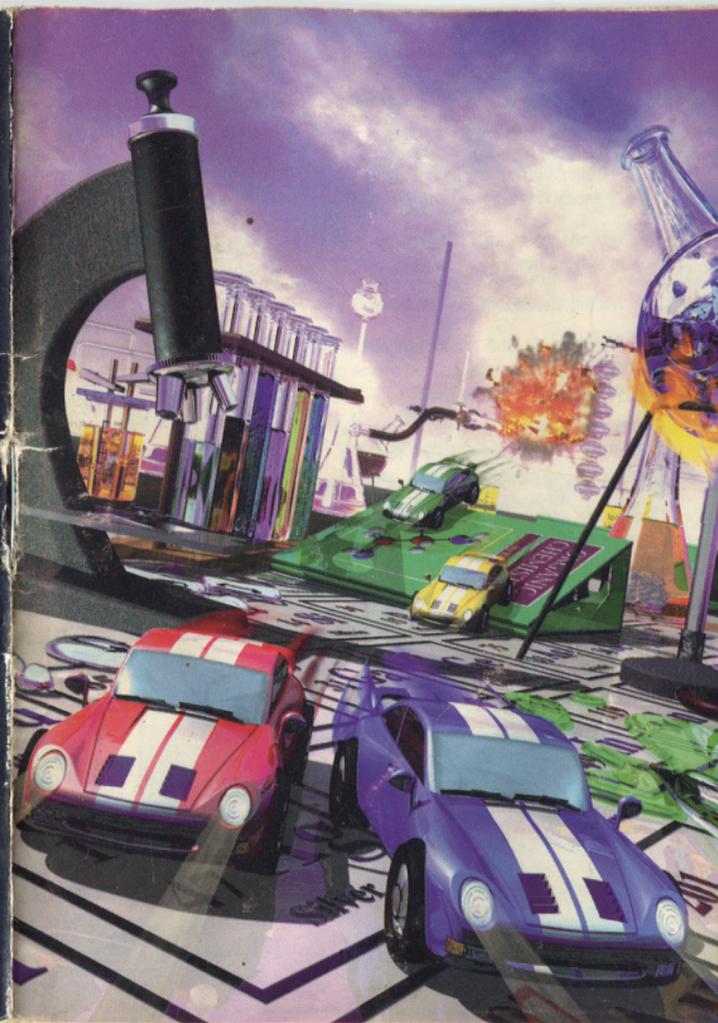


Pure gameplay

© The Codemasters Software Company Ltd. ("Codemasters") 1995. All Rights Reserved. Codemasters and J-Cart are trademarks being used under license by Codemasters Software Company Ltd. Sega and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Micro Machines is a trade mark owned by Lewis Galoob Toys Inc. Codemasters is using the Micro Machines mark pursuant to a license. Codemasters is not affiliated with Lewis Galoob Toys Inc. Developed by Supersonic Software Limited.

Codemasters™ 

Codemasters, PO Box 6, Leamington Spa, Warks, UK. CV33 0SH Printed in UK.
© The Codemasters Software Company Ltd. 1995 - Tel INT. (+44) 1926 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



THE ORIGINAL
MicroMachines™
SCALE MINIATURES

TURBO TOURNAMENT™

96

Inclus

Construction Kit

Dessinez et sauvegardez vos circuits!

MANUEL D'UTILISATION

Codemasters™ 

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



1279 VI

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.

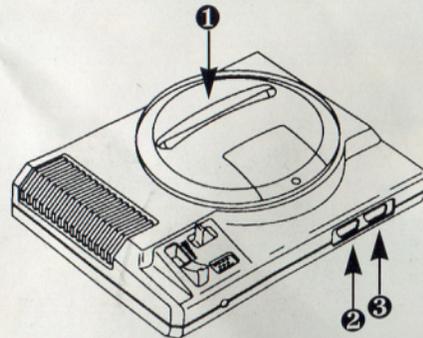
AVERTISSEMENT: Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube d'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.

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. Assurez-vous que l'alimentation est coupée. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'alimentation sur tension. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. 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.

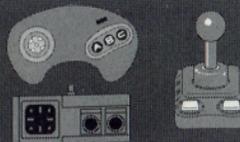
Important: Assurez-vous toujours que l'alimentation est coupée avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

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

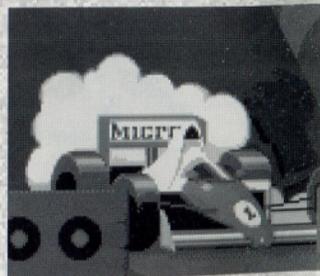
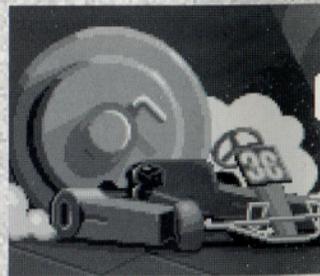


Ce jeu est sur J-Cart, la première cartouche de jeu avec deux connecteurs de joypad supplémentaires incorporés! Vous pouvez maintenant jouer à quatre en même temps; pas besoin d'adaptateur!

J-CART™
JOYPAD CARTRIDGE



Les cartouches J-Cart sont compatibles avec les manettes de jeu des consoles Mega Drive et Master System, et avec les joysticks. REMARQUE: Si vous utilisez une manette de Master System ou un joystick, seules les fonctions de déplacements des joueurs et celles du bouton B seront disponibles.



MÉMOIRE PERMANENTE (NVR) -AVERTISSEMENT

Cette cartouche contient une puce NVR, qui est utilisée pour stocker des informations telles que des noms, des rapports, et les circuits des kits de construction.

1. Vous pouvez revenir à la configuration d'origine en sélectionnant l'option CLEAR STORAGE dans le menu EXTRAS.
2. Votre puce NVR sera mise à jour quand vous entrerez un nouveau nom, un record, etc. Si pendant cette opération vous éteignez ou réinitialisez votre ordinateur, votre puce NVR perdra des informations. Pour éviter que cela ne se produise, procédez comme suit:

ATTENDEZ 2 SECONDES APRÈS AVOIR APPUYÉ SUR UN BOUTON QUELCONQUE AVANT DE RÉINITIALISER OU D'ÉTEINDRE VOTRE ORDINATEUR.

SOMMAIRE

1	Contrôles de jeu	6	Single Race Game (Jeu course simple)
2	Pour commencer le jeu	8	Tournaments (Tournois)
4	Challenge Games (Jeux Challenge)	9	Knockout
4	Head to Head Games (Face-à-Face)	9	Share Games (Jeux en équipes)
5	League Games (Jeux de ligue)	10	Options stats
6	T.T. Games (Time Trial) (Jeu contre la montre)	10	Caractéristiques spéciales
		12	Kit de Construction

CONTROLES 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!)

À tout moment

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

Jeu en équipes...

- 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.

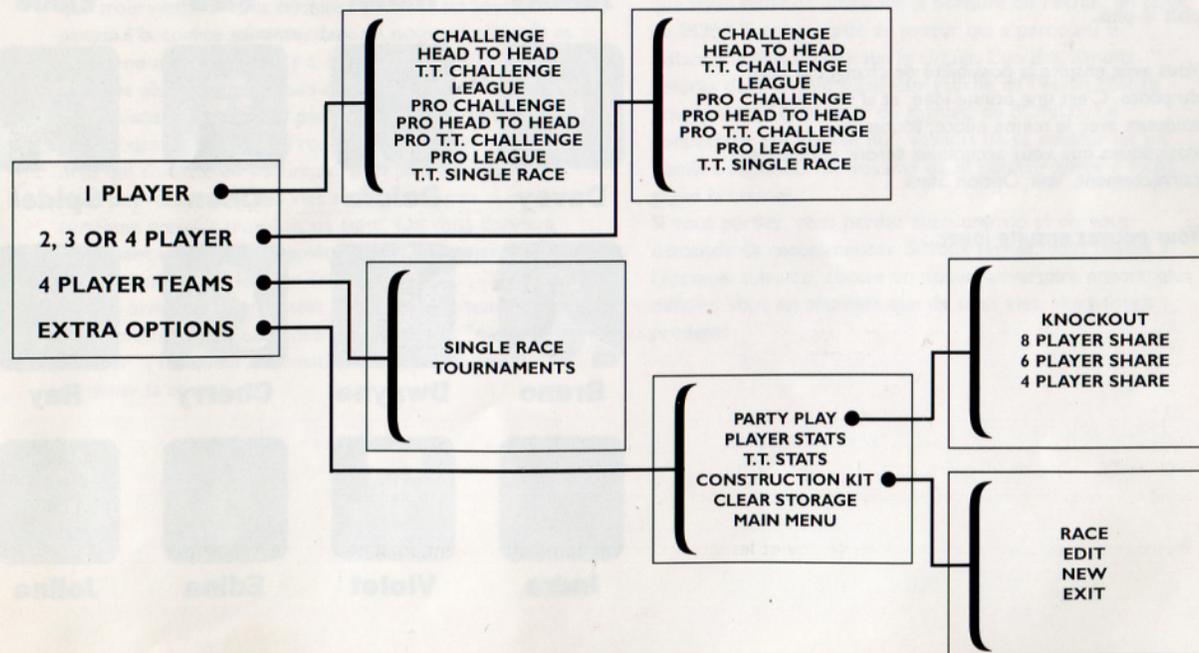
Remarque: les voitures des jeux en équipe et les jets accélèrent automatiquement, lorsque vous ne freinez pas.



COMMENCER

Choisissez d'abord 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.



Puis choisissez un conducteur

Appuyez vers le **HAUT** ou le **BAS** pour déplacer le curseur entre les 16 pilotes 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 la possibilité de changer le nom du pilote. C'est une bonne idée, et si vous jouez toujours avec le même pilote, toutes les statistiques que vous accumulez seront enregistrées correctement. Voir Option Stats.

Vous pouvez ensuite jouer...



Jeremy



Walter



Sara



Emile



Davey



Delora



Chen



Spider



Bruno



Dwayne



Cherry



Ray



Indra



Violet



Edina



Joline

CHALLENGE GAMES

(Jeux challenge) (un joueur)

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. Faites attention, vous n'avez que trois vies!!! Si vous terminez premier ou second, vous passez à la course suivante, dans un nouveau véhicule et sur un nouveau circuit. Il y a 10 courses dans ce jeu, et seuls les plus grands joueurs deviendront des Challenge Champions. Si vous faites partie de ceux-là, tentez votre chance dans le challenge Pro, qui a les mêmes réglages, mais qui consiste en 15 circuits bien plus difficiles.

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!

Si vous arrivez à faire un très bon temps de tour, dans l'un des 5 premiers niveaux, vous deviendrez un "Auto Winner" (Vainqueur automatique) et n'aurez pas à terminer la course.

HEAD TO HEAD GAMES

(Jeux en face à face) (un joueur)

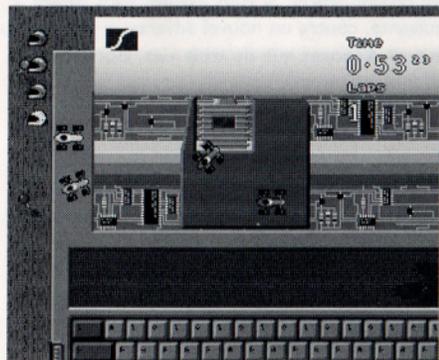
Vous courez sur les mêmes séries de 10 et 15 circuits du jeu Challenge, mais cette fois-ci vous n'affrontez qu'un seul conducteur, contrôlé par l'ordinateur. Pour gagner la course, vous devez devancer votre adversaire. Chaque fois que vous arrivez à atteindre la bordure de l'écran, un point de BONUS 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. Vous ne disposez que de trois vies, alors soyez prudent!

TT CHALLENGE

(challenge contre la montre) (un joueur)

Pour chaque course vous avez un temps à battre sur trois tours. Si vous terminez la course dans les temps, vous passez à la course suivante. Si ce n'est pas le cas, vous perdez une de vos trois vies. Il y a 10 circuits en mode Normal et 15 en mode Pro, et les mêmes en mode Challenge et Challenge Pro. Comme dans Single Race (une course simple), vous pouvez quitter le jeu en appuyant sur **START**, puis sur **A**, **B** et **C** simultanément.



LEAGUES

(Ligues) (un joueur)

Dans la ligue normale il y a trois divisions, dans la ligue Pro il y a deux divisions et une première division. Vous commencez dans la division la plus basse dans les deux ligues! 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? Vous pourrez alors tester votre adresse dans la ligue Pro!

TIME TRIALS SINGLE RACE

(une course simple contre la montre)

(un joueur ou multi-joueurs)

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

(Jeu course simple) (multi-joueurs)

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**

2 joueurs

Coin sup. gauche

3 joueurs

Coin sup. gauche

4 joueurs

Tous les coins

**4 joueurs
en équipe**

Coin sup. gauche

**Changements des voyants
selon la position finale**

1°	2°	3°	4°
+ 1	- 1		
+ 1		- 1	
+ 2	+ 1	- 1	- 2
+ 1	- 1		

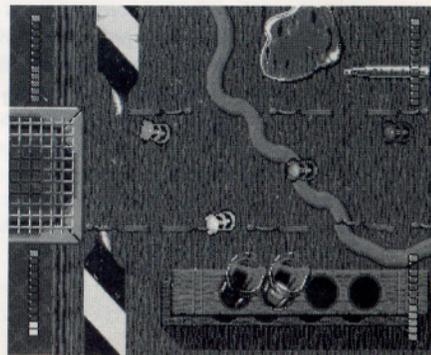
La course est terminée quand...

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

(Tournois) (multi-joueurs)

Choisissez le type de tournoi.

Thème du tournoi

Nombre de victoires requises

3 ROOKIE RACES
Tournoi de débutants

3 JETS'N' JUMPS
Une sélection de circuits rapides et de sauts sensationnels de niveau moyen

3 MIGHTY MIX
Une sélection variée de véhicules et de circuits faciles

3 MONSTER COURSES
Une sélection des circuits longs et difficiles

3 TURBO CARS
Les circuits les plus rapides

5 PRO TOURNAMENT
Une sélection des circuits les plus rapides et les plus difficiles

7 MEGA COMP
Une large compilation de tous les circuits

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 le nombre de courses requis.

TT TOURNAMENTS

(tournois contre la montre) (multi-joueurs)
Cette option peut être choisie par 2, 3 ou 4 joueurs. Une fois la sélection faite, choisissez dans quel tournoi jouer. Vous courrez chacun à votre tour pour tenter de faire le meilleur temps sur chaque circuit. Comme dans les tournois normaux, le premier à gagner trois fois sera le vainqueur (sauf pour le Pro Tournament et la Mega Comp où il vous faut respectivement 5 et 7 victoires). Vous pouvez choisir de courir sur un tour ou trois tours.

KNOCKOUT

(tournoi contre la montre) (muti-joueurs)

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.

SHARE GAME

(Jeu en équipe) (multi-joueurs)

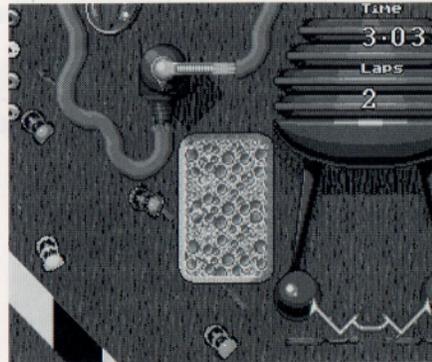
4, 6 ou 8 joueurs peuvent jouer simultanément. Les vrais experts de Micro Machines peuvent essayer de jouer et de piloter chacun deux voitures simultanément dans les jeux en équipe de 4, 6 ou 8 joueurs!

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 un grand groupe de 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 tous les véhicules sur la grille de départ, accompagnés des explications pour les contrôles. 2, 3 ou 4 équipes s'affrontent, contrôlant chacune 2 véhicules et partageant

un contrôleur. Les deux véhicules de l'équipe sont de couleur identique, et bien qu'ils aient l'air très différent, ils ont exactement les mêmes capacités.

La course est similaire à une course 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

(Option stats)

En utilisant la NVR, le jeu enregistre toutes les différentes stats!

Choisissez l'option Player Stats (Stats joueurs) pour voir les statistiques de tous les pilotes. Appuyez vers le **HAUT** et le **BAS** pour placer le curseur sur les différents pilotes. L'écran affiche les informations du pilote mis en surbrillance.

Vous verrez également le record du nombre de tours effectués par le pilote en mode Time Trial, 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 League, ainsi que les stats des options Pro.

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.

Choisissez TT Stats pour voir les records et les coureurs détenant ces records sur un ou trois tours pour chaque circuit.

Appuyez sur **START** pour quitter cet écran.

SPECIAL FEATURES

(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 appuyer 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 prenez 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 pilotes. 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, allez dans Clear Storage (Effacer les infos stockées) dans le menu Extras.

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	30 + 30	0 + 0		

Pendant chaque session de jeu, le total des points de chaque pilote 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, 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".



Construction Kit

Dessinez et sauvegardez vos circuits!

SOMMAIRE

- 14 Course Name (Nom du circuit)
- 14 Course Editor (Édition du circuit)
- 15 Vehicles Graphics (Graphismes des véhicules)
- 15 Attributes (Attributs)
- 16 Test Course (vérification du circuit)
- 17 Course Storage (information stockée concernant les circuits)

Pour accéder au Construction Kit, allez dans **EXTRA OPTIONS** puis dans **CONSTRUCTION KIT**. Puis choisissez parmi les options à votre disposition.



RACE: courez sur un circuit
EDIT: éditez un circuit existant
NEW: créez un nouveau circuit
EXIT: retournez au menu principal

Construction Kit

Dessinez et sauvegardez vos circuits!

Après avoir sélectionné **RACE**, vous avez le choix entre **SINGLE RACE** et **TIME TRIAL**. Vous pouvez jouer avec un maximum de quatre joueurs.

REMARQUE: Il n'y a pas de joueurs contrôlés par ordinateur dans le kit de construction.

Après avoir sélectionné l'option **EDIT**, on vous demandera de choisir le circuit que vous voulez éditer. Vous irez ensuite dans le menu d'édition principal.

En sélectionnant **NEW**, vous irez directement dans le menu d'édition principal, où vous trouverez un circuit vierge avec des attributs habituels.

EXIT vous permet de quitter définitivement le Kit de Construction.

Une fois que vous êtes dans le menu d'édition principal, vous pouvez choisir les modifications que vous voulez effectuer.

Course Name: nommez/renommez votre circuit.

Course Editor: éditez l'agencement du circuit et modifiez les graphismes.

Vehicle Graphics: sélectionnez ce à quoi vous voulez que vos véhicules ressemblent.

Attributes: modifiez les différents aspects de votre course, comme la vitesse maximale, par exemple.

Test Course: essayez votre circuit.

Course Storage: sauvegardez, chargez, importez et exportez des circuits.

Main Menu: retournez au menu principal de votre kit de construction.

COURSE NAME

(Nom du circuit)

Entrez un nom de 16 lettres maximum pour votre circuit.

COURSE EDITOR

(Édition du circuit)

Après avoir sélectionné l'option Course Layout (Agencement du circuit), un écran apparaîtra, affichant 16 grands carrés (blocs). Chaque bloc est composé d'une section de piste, représentant une brique, une rampe, etc., que vous pouvez utiliser pour votre circuit.

Placez le curseur sur le type de bloc que vous voulez, puis à l'aide du bouton **C**, choisissez entre les quatre différentes formes que peut prendre ce bloc. En faisant cela sur les deux carrés vides, vous modifierez le terrain et le premier plan. Quand vous avez sélectionné le bloc désiré, appuyez sur **A** pour accéder à la carte. Appuyez ensuite sur **B** pour la placer où vous voulez, et appuyez sur **A** pour retourner à l'écran de sélection de bloc.

REMARQUE: tous les circuits ont une ligne de DÉPART/ARRIVÉE. Il ne peut y avoir de croisement de piste, et le circuit doit se dérouler d'une manière continue, sans espace blanc. Les sauts et les obstacles (tels que l'huile) font exception à cette règle et ils ne peuvent se trouver que sur des lignes droites. Il n'y a aucune limite quant au nombre de circuits que vous pouvez créer.



Construction Kit

Dessinez et sauvegardez vos circuits!

VEHICLES GRAPHICS

(Graphismes des véhicules)

Sélectionnez les véhicules que vous voulez affronter sur votre circuit.



ATTRIBUTES

(Attributs)

Après avoir sélectionné les options concernant les attributs, on vous demandera quels éléments du jeu vous désirez modifier. Voici quatre variables que vous pouvez changer:

Top Speed (vitesse maximale)

Acceleration

Grip (adhérence)

Weather (conditions climatiques)

TOP SPEED

Réglée entre 50 mph (80 k/h) et 200 mph (320 k/h)

ACCELERATION

Cette option détermine la rapidité avec laquelle vous atteignez la vitesse maximale, et elle est réglée entre 1 et 9 (ordre croissant).

REMARQUE: Pour sauter il vous faut une vitesse élevée, sinon vous ne réussirez pas.

GRIP

Cette option détermine la facilité avec laquelle votre véhicule tourne et adhère à la piste. Elle est réglée entre 1 et 9 (ordre croissant).

WEATHER

Cette option vous permet de choisir le type de temps pendant la course. Il y a 5 types différents de conditions climatiques:

Normal

Frosty (gel)

Lightning (éclairs)

Stormy (tempête)

Rainy (pluvieux)

TEST COURSE

(vérification du circuit)

Après avoir sélectionné l'option Test Course, l'ordinateur passe le circuit en revue pour voir s'il est conforme ou non aux conventions.

S'il y a un problème quelconque avec le circuit, l'ordinateur vous dit de quoi il s'agit, et vous accédez directement à l'écran de sélection des blocs. À partir de là vous pourrez rééditer la piste pour qu'elle soit conforme aux normes.

Si votre circuit est conforme, on vous indiquera la longueur de la piste et vos véhicules seront placés dessus. Vous avez trois tours pour tester le circuit, mais vous pouvez arrêter à n'importe quel moment en faisant une pause dans le jeu, en utilisant **START** puis en appuyant simultanément sur **A**, **B** et **C**. C'est une bonne idée d'utiliser cette option fréquemment quand vous créez le circuit, car vous pouvez l'améliorer en permanence de cette façon.

REMARQUE: Si vous avez un saut à effectuer sur la piste, il se peut que le circuit soit conforme aux normes, mais impossible à terminer. Pensez à vérifier si votre véhicule a une vitesse maximale suffisante pour sauter l'obstacle.

Construction Kit

Dessinez et sauvegardez vos circuits!

COURSE STORAGE

(information stockée concernant les circuits)

Vous pouvez sauvegarder et charger vos circuits sur la NRV, ou bien importer/exporter des circuits en vous servant du système de mots de passe.

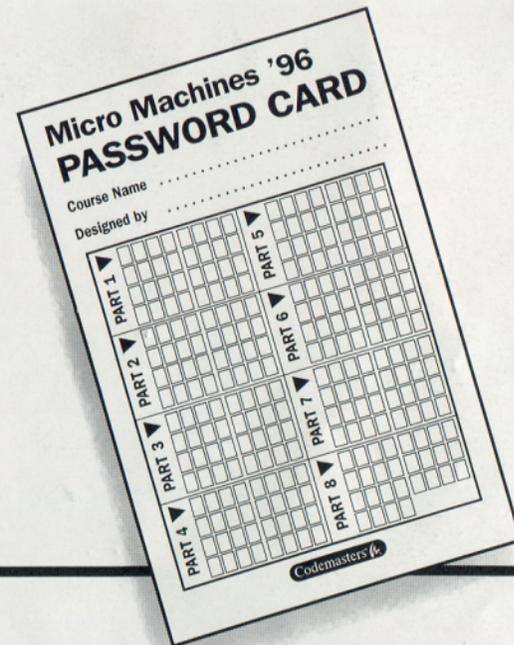
Pour **SAUVEGARDER** votre circuit, sélectionnez **SAVE**, puis choisissez l'endroit dans lequel vous voulez le sauvegarder. Si ces endroits sont déjà remplis, il vous faudra sauvegarder par dessus quelque chose d'autre, ou bien sauvegarder le code d'une piste sur votre carte de mot de passe, comme indiqué dans le paragraphe "Exporter une piste" ci-dessous.

Pour **CHARGER** votre piste, sélectionner **LOAD**, puis l'endroit à partir duquel vous voulez le charger.

Pour **IMPORTER** une piste, il vous suffit d'aller à **ENTER Course Password** (entrer le mot de passe du circuit) et d'entrer le mot de passe correct, qu'il vienne d'un ami, d'un magazine, etc.



Pour **EXPORTER** une piste, sélectionnez **Display Course Password** (afficher mot de passe du circuit) et recopiez le mot de passe qui apparaît alors à l'écran sur la carte de mot de passe fournie. Le mot de passe est composé de huit parties, qui apparaissent chacune à leur tour; appuyez vers le bas quand vous voulez voir la partie suivante. Faites bien attention à copier tous les caractères correctement. Quand il est recopié dans votre jeu ou sur celui d'un ami, votre circuit réapparaîtra. C'est une manière très utile d'échanger des circuits avec vos amis.



Crédits:

Programmation -
Graphismes -
Cartes -
Chef de projet -
Musique et effets -
Droits d'auteurs -
Packaging -
Production -
Tests -

Peter Williamson, Andrew Fussey
Paul Adams, Peter Ranson, Mark Neesam, Gordon Hargreaves, Paul Jennings
Gary Owen
Richard Darling
Tim Bartlett
William Darling
Dave Alcock, Liz Darling
Pat Stanley
Jason Walker, Paul Cotton, Paul Jones, Duncan Hoyle, Chris Wright, James Penny