

Micro Machines 2

SPECIAL EDITION

PC & COMPATIBLES
Manuel d'utilisation

Codemasters

DEMO

Une démo du jeu à succès Psycho Pinball est comprise dans ce CD.

La démo contient une séquence de 30 secondes avec la table PSYCHO pendant laquelle vous ne pourrez pas jouer, suivie d'une séquence de 5 minutes pendant lesquelles vous pouvez jouer, avec la table Trick or Treat.

Pour vérifier, tapez:

D:<ENTER>

PINSTALL

Ce jeu envoûtant comprend une animation vidéo, des graphismes et une bande son époustouflants!



DISPONIBLE DÈS À PRÉSENT!

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 affablie, 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.

Le Vieux Manuel

PROTECTION CONTRE LE PIRATAGE



Le Vieux Manuel

La reproduction de jeux commerciaux comme celui-ci, de même que l'utilisation ou la possession de jeux copiés, constituent une infraction à la réglementation sur les droits d'auteur. La reproduction et la revente sont des délits qui peuvent être punis par des peines d'emprisonnement allant jusqu'à dix ans.

Un jeu copié est un jeu volé.

Si vous connaissez une personne qui se livre à ce trafic, veuillez en informer ELSPA CRIME UNIT en téléphonant au :

+44 1386 833810. Nous vous serons reconnaissants de votre aide.
(Anglais seulement)

Le Vieux Manuel

Sommaire

Installation	2
Pour faire marcher le jeu	2
Diagnostic des problèmes	3
Pour Commencer	5
Contrôles de Jeu	6-8

Sélection du type de jeu

● Jeu Challenge	9
● Jeu Head to Head	9
● Jeu Super League	10
● Jeu Time Trials	10
● Jeu Single Race	11
● Tournaments	13
● Knockout	13
L'Ecran Options	14
CARACTÉRISTIQUES SPÉCIALES	15
Le Kit de Construction	16 - 25
CIRCUITS SUPPLÉMENTAIRES	26



Installation

● Installation de la version CD-ROM

Placez le CD-ROM dans le lecteur et fermez le tout. Attendez deux secondes pour que le lecteur se mette en route. Tapez **D:** puis appuyez sur la touche Enter quand **D** est votre code CD. Ensuite, tapez **INSTALL** appuyez sur la touche Enter et suivez les indications qui apparaissent sur l'écran.

Le Vieux Manuel

● Choisir la carte son

A présent que le jeu est installé sur le disque dur, choisissez le répertoire 'MM2' ex. **CD\MM2** (ENTER). Maintenant, tapez **SOUND** (ENTER). Cette fonction vous permettra de choisir la carte son qui est installée dans votre machine. Suivez simplement les instructions à l'écran pour choisir votre carte.

● Pour faire marcher le jeu

Pour faire marcher le jeu, assurez-vous que vous êtes bien dans le répertoire MICRO MACHINES 2 par ex. tapez **C:** (ENTER), **CD\MM2** (ENTER); puis tapez **MM2** (ENTER). Le jeu se charge et c'est parti!

Diagnostic des problèmes

Tous ceux qui utilisent régulièrement des jeux sur PC savent que de nombreux problèmes peuvent survenir lorsqu'on essaie de faire fonctionner un jeu. Bien que nous nous efforcions de rendre l'installation et l'utilisation de nos jeux aussi simples que possible, des problèmes dus à la configuration particulière de l'appareil ou aux réglages du PC pourront apparaître.

● Problèmes de mémoire

Micro Machines 2 devrait fonctionner parfaitement sur un PC de 4 MB. Il faudra veiller toutefois à ne pas charger des programmes inutiles au démarrage. Essayez d'utiliser la commande **MEM** de DOS pour trouver comment la mémoire est employée.
En principe, l'installation de Micro Machines 2 doit configurer la carte son et le lecteur CD-ROM (s'il y en a une), et c'est tout. DOS 6 possède un système de démarrage très utile qui permet de créer un menu de différentes configurations au démarrage de votre PC.
Si votre ordinateur a 4 MB de mémoire ou davantage et si, malgré cela, vous n'arrivez pas à faire fonctionner Micro Machines 2, c'est probablement parce que SMARTDRV (qui peut occuper jusqu'à un MB) a été chargé. Pour y remédier, utilisez **EDIT \AUTOEXEC.BAT** et trouvez la ligne qui contient le mot SMARTDRV. Ajouter **REM** au début. Ainsi, quand vous rallumez votre système, SMRTDRV ne sera pas chargé.
Vous pourrez revenir en arrière et retirer **REM** après une partie de Micro Machines 2.
Si les couleurs à l'écran sont mauvaises ou si votre machine réagit lentement pendant le jeu, et que, selon vous, ces problèmes ne devraient pas avoir lieu, il se peut que le gestionnaire de mémoire **EMM386** ou **QEMM** soit à l'origine du problème. Micro Machines 2 a son propre gestionnaire de mémoire et les gestionnaires **EMM386** ou **QEMM** n'ont pas besoin d'être chargés. Pour les désactiver, tapez **EDIT \CONFIG.SYS** et cherchez la ligne de texte qui permet de charger ces gestionnaires, puis insérez **REM** au début de la ligne. Ainsi, lorsque vous relancerez votre système, ils ne seront pas chargés en mémoire. Par la suite, vous pouvez supprimer **REM** si vous le désirez.

● Problèmes de son

Si le jeu fonctionne sans qu'aucun son ne l'accompagne, le réglage de la carte son est incorrect. Il faudra alors s'assurer que la carte son n'entre pas en conflit avec les autres cartes qui se trouvent dans le système. Mieux encore, lorsque vous jouez au jeu Micro Machines 2, n'initialisez aucune autre carte car ceci pourrait perturber le jeu.

Jeux Manuel

● Aide sur disque

Si vous souhaitez de plus amples informations concernant la configuration de votre système, lisez le fichier Help (Aide) sur le disque. Placez-vous dans le répertoire MM2 sur votre disque dur et tapez **HELP**. Exemple: tapez **C:** (ENTER) puis **CD\MM2** (ENTER) suivi de **HELP**, puis appuyez sur ENTER.

● Problèmes avec le CD-ROM

Après avoir lu toute la documentation qui accompagne le jeu, si vous continuez à avoir des difficultés avec votre CD-ROM, ou si vous pensez que celui est déficient, téléphonez au +44 1926 814132 (anglais seulement) en demandant notre Service de support technique ou encore écrivez à l'adresse indiquée, en donnant les précisions suivantes :

- Description détaillée du problème. S'il se répète, dans quelles conditions ?
- La marque de votre PC (Dell, Compaq, Gateway, IBM, etc)
- Le type de processeur (386, 486, Pentium etc.)
- La vitesse du processeur (25 MHz, 33MHz, etc.)
- Le numéro de votre version DOS (5.1, 6.2, etc.). Pour le trouver, taper **VER** (ENTER)
- Une copie de votre fichier CONFIG.SYS. Pour cela, faites **TYPE CONFIG.SYS** (ENTER).
- Une copie de votre fichier AUTOEXEC.BAT. Pour cela, faites **TYPE AUTOEXEC.BAT** (ENTER).
- La marque et le modèle de l'unité de CD-ROM (par exemple Panasonic 562)
- La mémoire utilisée juste avant de faire fonctionner le jeu. Pour cela, utiliser **MEM /C /P** (ENTER).
- Version et date Bios. Ces renseignements seront affichés immédiatement après l'allumage (par exemple AMIBIOS, 1992)

Le vieux Manuel

Veuillez prendre en considération le fait qu'il nous est très difficile de vous aider à résoudre vos problèmes de configuration ou d'installation si nous n'avons pas ces informations.

MM2PC Technical Support, Codemasters Ltd, PO Box 6, Leamington Spa, Warks, CV33 OSH., UK.

Pour Commencer

La première fois que vous lancez le jeu, on vous demandera de choisir la taille d'écran utilisée dans les courses. L'ordinateur lancera une vérification personnelle du système et le curseur par défaut sera celui que vous aurez choisi. Pour accepter ce choix, appuyez simplement sur ENTER. Pour plus de détails, reportez-vous au paragraphe Changer la taille de l'écran de la section Écran Options. Vous verrez alors apparaître le menu principal, qui vous permet d'accéder à d'autres menus et options de jeu.

Faites votre choix à l'aide des touches de directions pour mettre l'option requise en surbrillance et appuyez sur **ENTER** pour la valider.

1 Player	CHALLENGE, HEAD TO HEAD, SUPER LEAGUE, TIME TRIAL
2 Player	SINGLE RACE, TOURNAMENTS, TIME TRIAL
3 Player	SINGLE RACE, TOURNAMENTS, TIME TRIAL
4 Player	SINGLE RACE, TOURNAMENTS, TIME TRIAL
4 Player Teams	SINGLE RACE, TOURNAMENTS, TIME TRIAL
Party Play	KNOCKOUT
Options	VIEW STATS, CD MUSIC ON/OFF, CHANGE SCREEN SIZE
Construction Kit	DESIGN, BUILD YOUR OWN TRACKS

Le Vieux Manuel

Sélection des contrôles du jeu

Il existe une grande variété de configurations permettant jusqu'à 4 joueurs de s'affronter simultanément sur une machine. Ces options comprennent:

Joueur	1	2	3	4
Contrôles 1 joueur	Joystick Clavier			
Contrôles 2 joueurs	Joystick Joystick Clavier	Joystick Clavier Clavier		
Contrôles 3 joueurs	Joystick Joystick Clavier	Joystick Clavier Clavier	Clavier Clavier Clavier	
Contrôles 4 joueurs	Joystick Joystick	Joystick Clavier	Clavier Clavier	Clavier Clavier

Le Vieux Manuel

Le clavier peut être utilisé par un, deux ou trois joueurs en même temps et les Joypads par un ou deux joueurs. La simplicité des contrôles de Micro Machines rend cette configuration possible et permet à un maximum de joueurs de jouer sur une machine, pour un divertissement maximum.

Sélection des contrôles du jeu

Vieux Manuel

● Blocage clavier

Il existe une grande variété de claviers différents et ils ont tous un nombre limité de touches pouvant être détectées simultanément. Certaines combinaisons de touches ne peuvent pas être détectées par votre clavier. Lorsque vous utilisez ces combinaisons, un blocage se produit, ce qui signifie que certaines touches ne seront pas reconnues et votre voiture ne sera plus contrôlable! Pour résoudre ce problème, vous avez le choix entre deux claviers différents que vous pouvez utiliser lorsque vous choisissez une option de contrôle pour laquelle il faut 2 utilisateurs de clavier. La seule façon de savoir lequel correspond à votre clavier est d'essayer.

Si vous jouez avec deux utilisateurs de clavier et que l'ordinateur ignore parfois les contrôles de l'un d'entre vous, vous devez quitter le jeu et remplacer les contrôles par ceux de l'autre configuration clavier.

Sur certains clavier, il se peut que vous ne puissiez pas utiliser les choix de trois joueurs au clavier pour cette raison.

● Auto-Accelerate (Accélération automatique)

Lorsque vous avez choisi trois utilisateurs de clavier, il vous est impossible d'avoir un contrôle total de vos véhicules, car votre clavier ne peut détecter 12 touches en même temps. C'est pourquoi nous avons introduit une fonction Accélération automatique. Cela signifie que votre voiture doit accélérer tout le temps, sans que vous ayez à appuyer sur une touche! Si vous voulez ralentir, utilisez vos freins. Si vous jouez à 4 avec cette configuration et que le quatrième joueur utilise un Joypad, lui aussi jouera en mode Accélération automatique pour que le jeu soit équitable.



Le Vieux Manuel

● Choisir un pilote

Utilisez les touches de direction **HAUT** et **BAS** pour faire défiler les 16 pilotes disponibles et appuyez sur **ENTER** pour sélectionner votre choix.

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.



Sélection du type de jeu

Vous pouvez jouer plusieurs types de jeu:

● JEU CHALLENGE

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.

● JEU HEAD TO HEAD

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.

Le Coin Manuel

● JEU SUPER LEAGUE

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?

● JEU TIME TRIALS

Sélectionnez tout d'abord votre circuit, utilisez les touches de direction **GAUCHE** ou **DROITE** pour passer les différents circuits en revue, puis appuyez sur **ENTER** lorsque vous voyez celle que vous souhaitez.
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 vous trompez en essayant d'enregistrer et que vous désirez quitter la course, appuyez sur la touche **F1** suivie de la touche **ESCAPE**.

Le Vieux Manuel

Sélection du type de jeu

● JEU SINGLE RACE

Sélectionnez tout d'abord votre circuit, utilisez les touches de direction **GAUCHE** ou **DROITE** pour passer les différents circuits en revue, puis appuyez sur **ENTER** lorsque vous voyez celle que vous souhaitez.
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	Changements des voyants selon la position finale			
	1st	2nd	3rd	4th
2 Joueurs	+1	-1		
3 Joueurs	+1		-1	
4 Joueurs	+2	+1	-1	-2
4 Joueurs en équipe	+1	-1		

Le Vieux Manuel

Le Vieux Manuel

- **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.



Sélection du type de jeu

• TOURNAMENTS

Choisissez le type de tournoi.

Tournoi	Thème
ROOKIE RACES	Tournoi de débutants
MEGA MIX	Sélection variée de véhicules
PRO TOURNAMENT	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.

Sélectionnez tout d'abord votre circuit, utilisez les touches de direction **GAUCHE** ou **DROITE** pour passer les différents circuits en revue, puis appuyez sur **ENTER** lorsque vous voyez celle que vous souhaitez.

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.

Le Vieux Manuel

Codemasters

PRIZE DRAW & WARRANTY REGISTRATION CARD

WIN A NINTENDO ULTRA 64

PRIZE DRAW • A NINTENDO ULTRA 64 could be yours!

Completing and returning this card to Codemasters ensures your entry into a prize draw to win the latest technology!

WARRANTY • Please complete this card to be registered with Codemasters as the official user of this game.

In the unlikely event of a problem arising with this quality game, Codemasters will provide assistance to the registered user.

Name:.....**Sex:**.....

Address:.....

.....

.....**Postcode:**.....

Country:.....

Telephone No: (.....).....

Age of player 5-9 ☐ 10-14 ☐ 15-19 ☐ 20-24 ☐ 25-30 ☐ 30+☐

Name of game purchased and format:.....

.....**Date bought:**.....

How would you rate the game (out of ten)? ...../10

Why did you buy this game?

.....

.....

.....

.....

What machine do you own?

.....

Do you have Windows 95 installed on your machine?

.....

What is your processor type?

386sx ☐ 386dx ☐ 486sx ☐ 486dx ☐ Pentium ☐ Other?.....

How much memory does your machine have?

2MB ☐ 4MB ☐ 8MB ☐ 16MB ☐ Other.....

Which soundcard do you use?.....

How could we make this game better?

.....

.....

.....

.....

.....

THANKS FOR YOUR HELP AND GOOD LUCK

PRIZE DRAW RULES • A random draw will be held on 6/9/96. If the product was purchased after 6/9/96 this card will be entered into the next prize draw.
The decision of the judges is final and no correspondence will be entered into.
The winner will be notified by post. Sponsored by: Codemasters, Lower Farm House, Stoneythorpe, Southam, Warwickshire CV33 ODL, U.K.
The winner may be requested to help with Codemasters' publicity.
NO PURCHASE NECESSARY • You can still enter this prize draw without buying this game simply by writing your name and address on a piece of paper and sending it to: "Codemasters Dept. F.J.P.D, Lower Farm House, Stoneythorpe, Southam, Warwickshire CV33 ODL, U.K." (only one entry per household.)

Le Vieux Manuel

Codemasters

PLEASE
AFFIX
STAMP
HERE

Codemasters Ltd.,
Lower Farm House,
Stoneythorpe,
Southam,
Warwickshire,
CV33 ODL,
ENGLAND.

Le Vieux Manuel

MM2PCSE

L'écran Options

● Voir les Statistiques

Choisissez l'option View Stats (voir statistiques) pour voir les résultats de chaque pilote. Avec les touches de direction **HAUT** et **BAS**, faites défiler les différents pilotes. L'écran affichera des informations concernant le pilote mis 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 **ENTER** pour quitter cet écran.

● Musique CD On/Off

Cette option active ou désactive la musique CD que vous entendez pendant les courses.

● Changer la taille de l'écran

Votre ordinateur peut afficher à l'écran jusqu'à 60 images par secondes. Plus la taille de l'écran est grande, plus vous exigez de votre PC à chaque fois qu'une image disparaît.

Le programme lance un test automatique sur votre PC et détermine le nombre d'images par secondes qu'il sera capable de dessiner sur des écrans de différente taille. Il placera le curseur à côté du choix recommandé. Les informations concernant la vitesse d'affichage d'un écran sont affichées à côté de chaque option de taille d'écran. Plus la configuration est élevée, mieux c'est.

Il vaut mieux choisir la taille d'écran la plus grande qui affichera l'image le plus vite possible. Si vous choisissez une vitesse inférieure (par exemple, 15/secondes), le jeu ne sera pas aussi fluide. Quelle que soit la taille choisie, la vitesse du jeu sera la même; seule la vitesse d'affichage est affectée.

Le Vieux Manuel

Caractéristiques spéciales

● Pause

Vous pouvez arrêter l'action à tout moment en appuyant sur la touche **F1**. Pour reprendre, appuyez à nouveau sur **F1**.

● 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.

● 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.

Pendant chaque session de jeu, les résultats de chaque pilote, ainsi que le nombre de courses effectuées, sont enregistrés. Vous pouvez ainsi jouer n'importe quelle combinaison de courses de 2, 3 ou 4 joueurs, et si tout le monde participe au même nombre de courses, vous saurez exactement qui est en tête.

Le Vieux Manuel

	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		

CONSTRUCTION KIT

Sommaire

RACE (COURSE)	17
EDIT (ÉDITER)	17
NOM DU CIRCUIT	18
AGENCEMENT DU CIRCUIT	18
GRAPHISMES DU CIRCUIT	19
VEHICLE GRAPHICS (GRAPHISMES DES VÉHICULES)	21
ATTRIBUTES (ATTRIBUTS)	21-22
WEATHER (conditions climatiques)	22
LOADING & SAVING COURSES (Charger et Sauvegarder le circuit actif)	23

Après avoir sélectionné le kit de construction, 4 options vous sont présentées. Sélectionnez à l'aide des touches de direction, puis appuyez sur **ENTER**.



Race (Course)	Courir sur un parcours personnalisé
Edit (Éditer)	Éditer un parcours personnalisé existant
New (Nouveau)	Créer un nouveau parcours depuis le début
Quit (Quitter)	Quitter et retourner au menu principal

Le Vieux Manuel

Le kit de construction

● Race (Course)

Après avoir sélectionné l'option **RACE (Course)**, l'ordinateur vous demandera de sélectionner le nombre de concurrents. Utilisez les touches de direction et appuyez sur **ENTER** pour sélectionner le nombre de joueurs désiré. Il faudra ensuite sélectionner les contrôles du jeu et les drivers.
Vous verrez ensuite apparaître une mini carte du parcours. Pour passer en revue les différents circuits, utilisez les touches de direction **GAUCHE** et **DROITE**. Appuyez ensuite sur **ENTER** lorsque vous voyez celui que vous voulez.
Vous pouvez choisir le type de course: Single Race (course simple) ou Time Trial (Contre la montre).
Dans le kit de construction, il n'y pas de joueurs contrôlés par l'ordinateur.

● Edit (Éditer)

Après avoir sélectionné l'option **EDIT**, l'ordinateur vous demandera de sélectionner le parcours que vous souhaitez éditer. Choisissez-le à l'aide des touches de direction puis appuyez sur **ENTER** pour le valider.

Course Name (Nom du circuit):	Renommer un circuit
Course Layout (Agencement du circuit):	Éditer l'agencement du circuit
Course Graphics (Graphismes du circuit):	Éditer les graphismes utilisés sur le parcours
Vehicle Graphics (Graphismes des véhicules):	Éditer/Changer l'apparence du véhicule que vous conduisez
Attributes (Attributs):	Changer différents aspects de la course. Par exemple, la vitesse.
Test Course (Circuit test):	Tester votre nouveau circuit
Disc Options (Options disque):	Sauvegarder, exporter, importer de nouveaux parcours
Main menu (Menu principal):	Quitter et retourner au menu Kit de Construction

Le Vieux Manuel

Le Vieux Manuel

Nom du circuit

Entrez un nom pour votre circuit contenant jusqu'à 16 caractères.

Agencement du circuit

Après avoir sélectionné l'option Course Layout, vous verrez apparaître un écran découpé en 30 cases ou blocs. Chaque bloc contient une section du parcours que vous pouvez utiliser dans votre circuit, telle qu'une rampe ou une barre de chocolat.

Sélectionner un bloc

Avec les touches de direction, placez le pointeur sur la case désirée et appuyez sur **ENTER**. Ou, avec la souris, appuyez sur le **BOUTON GAUCHE** pour sélectionner votre case.



Placer un bloc sur le circuit

Appuyez sur la **BARRE D'ESPACEMENT** ou sur le **BOUTON DROIT DE LA SOURIS** pour passer de l'écran de sélection de bloc (Block Select) à l'écran d'agencement du parcours (Track Layout).
À l'aide des touches de direction ou de la **SOURIS**, déplacez le bloc sélectionné sur l'écran, et lorsque vous avez décidé où vous voulez le placer, appuyez sur **ENTER** ou sur le **BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS** et le bloc restera à cet endroit.

REMARQUE: tous les circuits doivent avoir une ligne de **DÉPART ET D'ARRIVÉE**. Les parcours ne doivent pas s'entrecroiser et le circuit doit être continu, ne doit comprendre aucun fossé, sauf pour les sauts. À part cela, le nombre de circuits différents que vous concevez est illimité.

Lorsque vous avez terminé d'agencer votre circuit, retournez à l'écran de sélection de bloc et placez votre pointeur sur le bouton USE (Utiliser), puis appuyez sur **ENTER** ou sur le **BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS**. Vous pouvez également ignorer toute modification effectuée en appuyant sur le bouton QUIT (Quitter). Vous vous retrouverez alors à l'écran principal Edit (Éditer).

Le kit de construction

● Graphismes du circuit

Après avoir sélectionné l'option Course Graphics, l'ordinateur vous demandera de sélectionner les graphismes à éditer.

Change Surface (Changer la surface)	Changer le type de surface
Redraw Blocks (Redessiner les blocs)	Éditer les graphismes des blocs
Change Floor (Changer le sol)	Changer le type de sol
Exit (Sortir)	Retourner à l'écran principal Edit



● CHANGE SURFACE (Changer la surface)

Cette option vous permet de sélectionner la surface sur laquelle vous souhaitez courir: gazon, sable, etc. Choisissez une surface à l'aide des touches de direction et appuyez sur **ENTER** pour sélectionner votre choix.

● REDRAW BLOCKS (Redessiner les blocs)

Cette option vous permet de personnaliser les blocs de graphismes, utilisés pour la construction des circuits. Lorsque vous la sélectionnez, un écran apparaît, affichant une grande case d'édition, une petite case de visualisation et une sélection de couleurs et d'options. Il s'agit d'un programme pour faire du dessin de base.

Hors Jeux Manuel

● Sélectionner les graphismes à éditer

Placez le pointeur, à l'aide des touches de direction ou de la **SOURIS**, sur une des flèches situées sous la palette de couleurs, puis appuyez **ENTER** ou le **BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS** pour la sélectionner. Vous verrez ensuite défiler les différents graphismes à éditer.

● Éditer les graphismes

Une fois que vous avez sélectionné le graphisme à éditer, vous devez décider ce que vous allez en faire.

Tous les blocs ont des lignes directrices. Celles-ci ne peuvent être retirées d'un bloc, ni rajoutées à un bloc, car elles permettent aux blocs de déterminer, par exemple, si vous allez rebondir, faire des sauts ou vous arrêter, ou encore de déterminer l'emplacement du parcours. C'est pourquoi vous devez respecter ces lignes directrices. La fonction du bloc reste la même lorsque vous le redessinez, contrairement à son apparence. Les lignes directrices n'apparaissent que lorsque vous éditez les blocs, pas pendant le jeu.

Utilisez les touches de direction, ou la **SOURIS**, pour déplacer le pointeur sur l'écran, puis **ENTER** ou le **BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS**, pour sélectionner ou dessiner quelque chose.

Lorsque vous avez terminé, sélectionnez le bouton USE pour sauvegarder votre travail ou le bouton QUIT pour ignorer les changements que vous venez d'apporter.

● CHANGE FLOOR (Changer le sol)

Cette option vous permet de sélectionner le type de sol sur lequel vous souhaitez courir: lino de la cuisine, eau, etc. Utilisez les touches de direction pour choisir le sol et appuyez sur **ENTER** pour le sélectionner.

● EXIT (Sortir)

Vous permet de retourner à l'écran principal Edit.

Le Vieux Manuel

Le kit de construction

• Vehicle graphics (Graphismes des véhicules)

Si vous concevez un nouveau parcours depuis le début et que vous sélectionnez cette option pour la première fois, vous aurez l'opportunité de sélectionner le véhicule que vous piloterez. Sélectionnez le véhicule de votre choix à l'aide des touches de direction puis appuyez sur **ENTER** pour le valider.
Si vous êtes en train d'éditer un parcours déjà existant et que vous sélectionnez cette option, l'ordinateur vous demandera si vous voulez éditer le véhicule actif sélectionné ou sélectionner un autre véhicule. Sélectionnez l'option désirée à l'aide des touches de direction et appuyez sur **ENTER** pour la valider.
Une fois le véhicule sélectionné, vous verrez apparaître l'écran d'édition. Si vous ne souhaitez pas éditer le véhicule, placez le pointeur sur le bouton USE à l'aide des touches de direction ou de la SOURIS, puis appuyez sur **ENTER** ou sur le **BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS**.
Si vous voulez éditer le véhicule, faites-le avec les touches de direction ou la **SOURIS** puis placez le pointeur sur la palette de couleurs, sélectionnez une couleur en appuyant sur **ENTER** ou sur le **BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS**, et démarrez.
Le véhicule est divisé au centre; les changements que vous apportez au côté gauche seront également appliqués au côté droit. Vous pouvez voir votre nouveau véhicule en rotation dans la petite fenêtre à droite.

Sélectionnez ensuite le bouton USE pour sauvegarder votre travail ou le bouton QUIT si vous ne voulez pas sauvegarder vos changements.



• Attributes (Attributs)

Une fois que vous avez sélectionné l'option des attributs, l'ordinateur vous demandera quels sont les éléments du jeu que vous souhaitez changer. Vous pouvez changer 4 variables. Appuyez sur les touches de direction **HAUT** et **BAS** pour sélectionner les options et sur **GAUCHE** et **DROITE** pour les changer.

Top Speed (Vitesse maximale)
Acceleration (Accélération)
Grip (Adhérence)
Weather (Conditions climatiques)

Atari Box Manuel

Le Vieux Manuel

• TOP SPEED (Vitesse maximale)

Réglée entre 50 miles par heure et 200 miles par heure.
REMARQUE: pour sauter, il faut être en vitesse maximale, sinon vous n'y arriverez pas.

• ACCELERATION (Accélération)

Cette option détermine le temps nécessaire pour atteindre la vitesse maximale, et est réglée entre 1 et 9, 9 étant le niveau le plus élevé.
REMARQUE: pour sauter, il faut avoir un niveau d'accélération élevé, sinon vous n'arriverez pas à atteindre le point d'atterrissage.



• GRIP (adhérence)

Cette option détermine la façon dont votre véhicule prend les virages et adhère au parcours. Elle est réglée entre 1 et 9, 9 étant le maximum.

• WEATHER (conditions climatiques)

Cette option vous permet de choisir le temps qu'il fera. Il y a 4 différents types de conditions climatiques:

Normal	N'affecte pas la conduite
Icy (Verglas)	Affecte l'accélération et l'adhérence
Windy (Vent)	Affecte la vitesse maximale et la direction
Stormy (orage)	Affecte la vitesse maximale, l'accélération et l'adhérence.

Pour quitter ce menu, appuyez sur **ENTER**.

Le kit de construction

● Test Course (Circuit test)

Lorsque vous sélectionnez l'option Test Course, l'ordinateur lance une vérification du parcours, pour s'assurer qu'il est conforme ou non aux conditions requises.

Un parcours conforme doit avoir une ligne de Départ/d'Arrivée, ne doit pas se croiser, ni avoir de fossés autres que les sauts.

Si vous avez des problèmes, l'ordinateur vous précisera quel est le problème et vous conduira au bloc à l'origine du problème, à l'écran d'agencement du parcours. De là, vous devrez rééditer le parcours pour le rendre conforme.

Si votre parcours est conforme, l'ordinateur vous donnera sa longueur et vous demandera de sélectionner les contrôles du jeu.

Ensuite, vous vous retrouvez sur le parcours, à bord de votre véhicule. Vous avez 3 tours pour tester le circuit, mais vous pouvez le quitter à tout moment en mettant le jeu sur pause, appuyant sur **F1** puis sur la touche **ESCAPE**.

Disc Options
(Options de disquette)

En sélectionnant Disc Options, 6 options vous sont présentées. Utilisez les touches de direction pour sélectionner l'option désirée puis appuyez sur **ENTER** pour la valider.

Load Course (Charger un circuit)
Save Current Course (Sauvegarder le circuit actif)
Delete Course (Supprimer un circuit)
Install Course (Installer un circuit)
Export Course (Exporter un circuit)

● LOAD COURSE (Charger un circuit)

Cette option vous permet de charger un autre circuit. Choisissez celui que vous voulez à l'aide des touches de direction et en appuyant sur **ENTER** pour le valider. L'ordinateur vous demandera si vous désirez sauvegarder ce que vous venez de faire, alors sélectionnez YES (OUI) ou NO (NON) à l'aide des touches de direction **HAUT** et **BAS** et appuyez sur **ENTER** pour valider.
Le circuit que vous avez choisi se chargera en mémoire et vous retournerez au menu Disc Option.

Le Vieux Logiciel

• SAVE CURRENT COURSE (Sauvegarder le circuit actif)

Grâce à cette option, vous pouvez sauvegarder le circuit sur lequel vous travaillez. Si vous l'aviez déjà sauvegardé auparavant, ou que vous éditez un circuit existant, l'ordinateur vous demandera si vous êtes sûr de vouloir enregistrer les changements et ignorer l'ancienne version. Avec les touches de direction **HAUT** et **BAS**, sélectionnez YES (OUI) ou NO (NON) et appuyez sur **ENTER** pour valider votre choix.
Le circuit sera sauvegardé et vous vous retrouverez au menu Disc Option.

• DELETE COURSE (Supprimer un circuit)

Cette option vous permet de supprimer un circuit de votre choix. Utilisez les touches de direction **GAUCHE** et **DROITE** pour choisir le parcours à supprimer et appuyez sur **ENTER** pour valider. L'ordinateur vous demandera ensuite de confirmer le parcours que vous supprimez. À l'aide des touches de direction **HAUT** et **BAS**, sélectionnez YES (OUI) ou NO (NON) et appuyez sur **ENTER** pour valider.
Le parcours sera supprimé pour de bon et vous serez renvoyé au menu Disc Option.

• INSTALL TRACK (Installer un circuit)

Cette option vous permet d'installer des circuits ayant été conçus sur d'autres machines. Il vous faudra préciser l'unité de disque sur laquelle les circuits sont stockés (par exemple, **A:** ou **B:**). Tapez sur **A** ou **B** pour sélectionner l'unité de disque. L'ordinateur recherche ensuite les fichiers qu'il reconnaît sur l'unité de disque spécifiée. Lorsque l'ordinateur trouve des circuits, il les affiche à l'écran avec une mini-carte, un par un. L'ordinateur vous demandera ensuite si vous souhaitez installer le parcours actif. Utilisez les touches de direction **HAUT** et **BAS** pour sélectionner YES (OUI), NO (NON) ou QUIT (Quitter), puis appuyez sur **ENTER** pour valider.
Si vous choisissez NO, l'ordinateur passe alors au parcours suivant, s'il y en a un.
Si vous sélectionnez QUIT, l'ordinateur s'arrête de chercher et retourne au menu Disc Option.

Le Bleux Manuel



Le kit de construction

● EXPORT TRACK (Exporter un circuit)

Grâce à cette option, vous pouvez sauvegarder vos circuits sur disquette et jouer chez vos amis, avec eux ou contre eux, ou envoyer la disquette à la rédaction d'un magazine. Peut-être aurez-vous la chance de voir votre jeu sur une disquette démo sur les couvertures de magazines. Choisissez le circuit à exporter à l'aide des touches de direction et appuyez sur **ENTER** pour valider. L'ordinateur vous demandera ensuite de spécifier l'unité de disque sur laquelle vous désirez enregistrer le circuit (généralement **A:** ou **B:**). Tapez sur **A** ou **B** pour sélectionner l'unité de disque. L'ordinateur stocke ensuite le circuit sur l'unité de disque sélectionnée.

REMARQUE: la disquette se trouvant dans le lecteur de disquettes doit être formatée et avoir suffisamment d'espace libre si vous voulez exporter des circuits vers **A:** ou **B:**. Elle ne doit pas être protégée en écriture. Consultez votre manuel de DOS pour savoir comment formater une disquette.

● New (Nouveau)

Lorsque vous sélectionnez cette option, l'écran principal Edit apparaît. Amusez-vous bien!

● Quit (Quitter)

Lorsque vous sélectionnez cette option, vous vous retrouvez au menu principal.

Je Veux Manuel

CIRCUITS SUPPLÉMENTAIRES

Dans cette édition spéciale de Micro Machines 2, vous trouverez 50 circuits supplémentaires sur le CD, créées par les candidats du concours de conception de circuits Codemasters.

• Pour installer les circuits supplémentaires

Lorsque vous vous trouvez dans le Kit de Construction, sélectionnez Options de disques (Disc Options), puis Installer Circuit (Install Course). On vous demandera le nom de l'unité de disque où sont stockés les circuits. Entrez la lettre du lecteur CD (**D** ou **E** en général). L'ordinateur cherchera les circuits sur le CD.

L'ordinateur affichera les circuits, ainsi qu'une petite carte (une à la fois). Pour chacun des circuits, il vous demandera si vous voulez l'installer. Utilisez les touches de direction HAUT et BAS pour mettre en surbrillance OUI, NON ou QUITTER (QUIT), puis appuyez sur [ENTREE] pour valider votre sélection. Si vous sélectionnez NON, vous retournerez au circuit suivant, s'il y en a un. Si vous sélectionnez QUIT, l'ordinateur arrêtera sa recherche et vous ramènera au menu d'Options de disque.

• Pour jouer sur les circuits supplémentaires

Une fois que les circuits sont installés, vous pouvez les éditer comme bon vous semble, ou vous pouvez courir dessus grâce à l'option Course (Race) dans le menu principal du Kit de Construction.

manuel-heureux.fr

Générique

MICRO MACHINES 2 A ÉTÉ CONÇU POUR VOUS, AVEC LE PLUS GRAND SOIN PAR :

Programmation - Andy Fussey
Peter Williamson
Jon Menzies

Graphismes - Paul Adams
Gary Kennedy
Darren Yeomans
Gordon Hargreaves
Mark Neesam
Kal Karmoun
Toby Eglesfield

Musique et effets - Tim Bartlett

Droits d'auteurs - Jason Walker

Chef de projet - Richard Darling

Packaging - David Alcock
Liz Darling

Production - Pat Stanley

Le Vieux Manuel

Codemasters

Notice

Ce programme et le manuel y afférant sont la propriété de Codemasters Limited, tous droits réservés.
Micro Machines est une marque de Lewis Galoob Toys Incorporated. Codemasters n'est pas affiliée à Lewis Galoob Toys Incorporated et utilise cette marque sous licence. Codemasters et Turbo Tournament sont des marques utilisées sous licence par Codemasters Limited.

Codemasters donne certaines garanties limitées en ce qui concerne le logiciel et ses supports. Codemasters ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable de dommages indirects, consécutifs ou spéciaux.

Garantie limitée

Rien de ce qui est contenu ici n'affecte les droits statutaires de l'utilisateur.

Codemasters garantit à l'acheteur que le support sur lequel ce programme logiciel est enregistré sera exempt de tout vice de matière ou d'exécution pendant une période de 90 jours. Tout support défectueux sera remplacé dans ce délai si le produit est renvoyé à Codemasters par courrier recommandé, accompagné d'une description des vices, de l'adresse de l'envoyeur et d'une preuve d'achat.

Le Vieux Manuel

Cette garantie ne s'applique pas aux supports qui ont été endommagés ou mal utilisés et ne couvre pas les programmes logiciels eux-mêmes qui sont fournis 'en l'état'.

pure gameplay

© 1995, Codemasters Ltd. Codemasters and Psycho Pinball are trademarks of Codemasters Ltd. All rights reserved. Micro Machines is a registered trademark owned by Lewis Galoob Toys Inc. Codemasters is using the trademark pursuant to a licence. Codemasters is not affiliated to Lewis Galoob Toys Inc.

Codemasters

Codemasters, PO Box 6, Leamington Spa, Warks, UK. CV33 OSH Printed in UK.
© The Codemasters Software Company Ltd. 1995 - Tel INT. (+44) 1926 814132

1397 V1