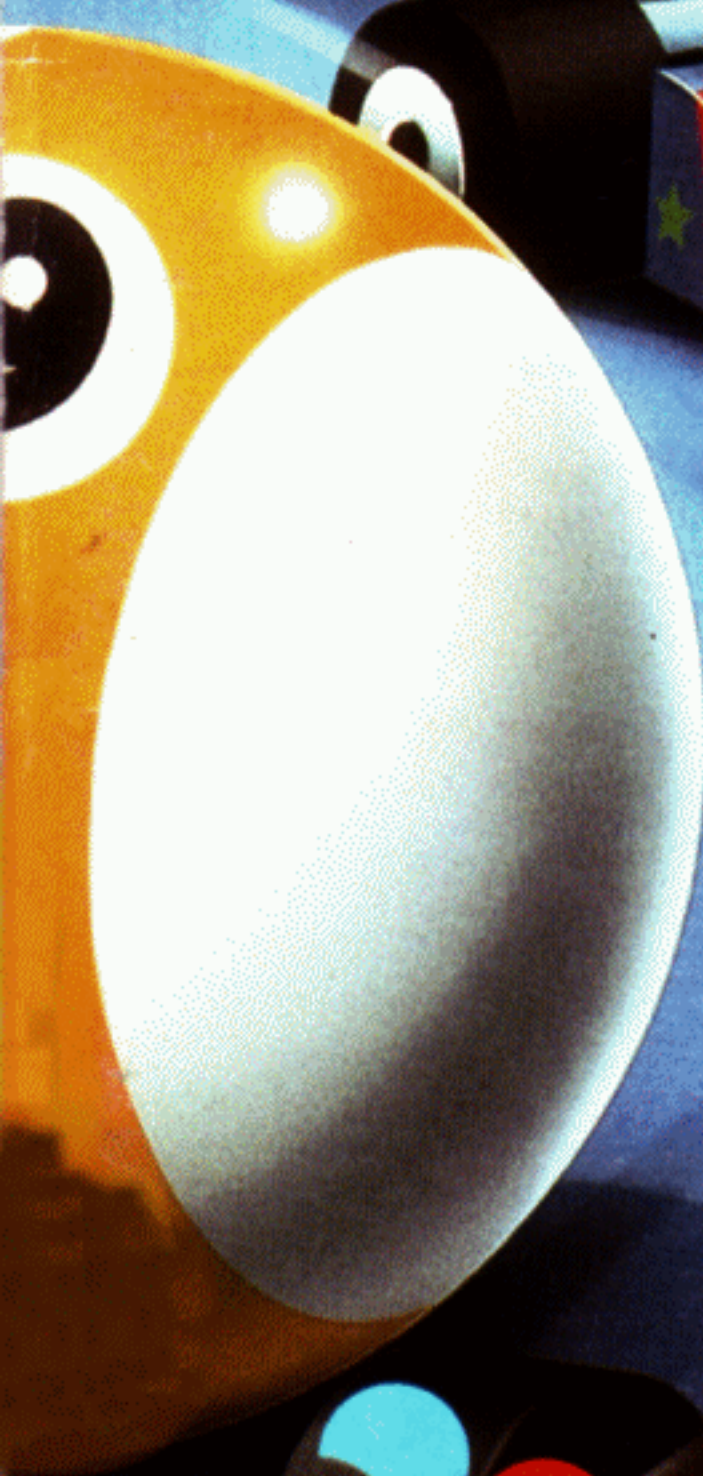


Micro Machines

THE ORIGINAL

SCALE MINIATURES



INSTRUCTION
BOOKLET

SNES
ENTERTAINMENT SYSTEM

ocean

LICENSED BY



Nintendo Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland
Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar daze informatie
Behåll denna information / Behold denne information / Pidä tämä tieto

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™,  AND  ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHÉZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELCASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÄS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.



INSTRUCTIONS MICRO MACHINES

Développé par Merit Studios (Europe)

pour

Ocean Europe Ltd.
sous licence Nintendo

© 1994 Ocean Europe Ltd.

Micro Machines est un incroyable jeu de course automobile qui vous permet de piloter 8 Micro Machines différentes sur 28 circuits uniques. Vous vous mesurerez à 11 personnages individuels, chacun ou chacune avec son propre niveau d'aptitude.

Dans le jeu "Micro Machines Challenge" (à 1 seul joueur), vous courrez contre chaque personnage sur des circuits de plus en plus difficiles. Eliminez les personnages les uns après les autres, et devenez le(la) champion(ne) Micro Machines.

Dans le jeu "Head to head" (à 2 joueurs), vous pouvez courir contre un(e) ami(e), ou un groupe d'amis jouant chacun leur tour. Il ne peut y avoir que deux voitures sur le circuit en même temps et la course se joue en trois tours.

INSTALLATION

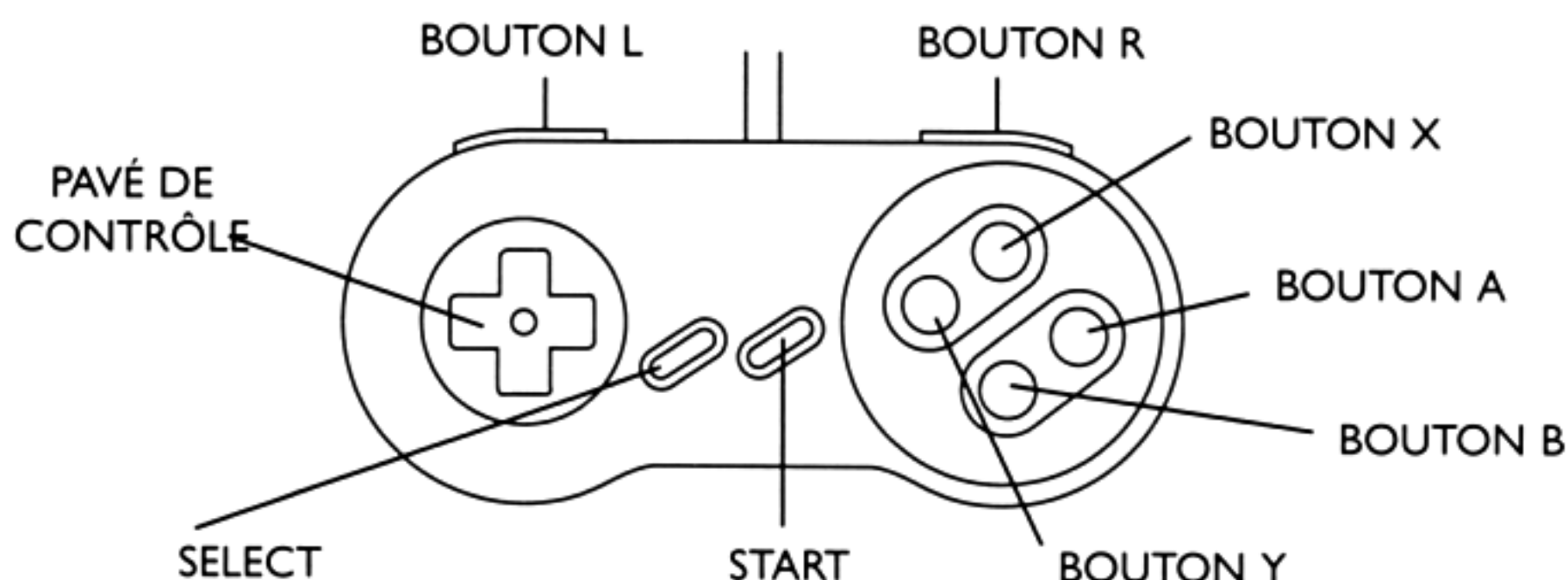
Veillez à ce que votre Super Nintendo Entertainment System soit éteint. Insérez la cartouche de jeu, puis allumez l'appareil.

Si vous jouez pour la première fois, appuyez simplement sur le bouton **START** pour commencer. Si vous attendez, l'appareil passera en mode de démonstration. Appuyez sur **START** pour revenir à l'écran titre.

COMMANDES

Quatre personnes peuvent jouer ensemble à Micro Machine, soit au moyen de l'adaptateur quatre joueurs, soit en utilisant la fonction quatre joueurs de deux pavés de contrôle.

Jeu avec un pavé de contrôle



Lorsque l'on utilise un pavé de contrôle par joueur, les commandes sont les suivantes:

- Gauche** - Tournant à gauche
- Droite** - Tournant à droite
- Bouton Y** - Freinage/Marche arrière
- Bouton B** - Accélération

La Micro Machine tank envoie un obus lorsque l'on appuie en même temps sur les boutons **Y** et **B**.

Jeu avec deux pavés de contrôle

Lorsque l'on utilise deux pavés de contrôle, les commandes sont les suivantes:

1er joueur:

- Tournant vers la gauche - **HAUT**
- Tournant vers la droite - **BAS**
- Freinage/Marche arrière - **Bouton L**

2ème joueur:

- Tournant vers la gauche - **Bouton Y ou B**
- Tournant vers la droite - **Bouton A ou X**
- Freinage/Marche arrière - **Bouton R**

Tant que le joueur ne freine pas, l'accélération est automatique.

Les commandes sont les mêmes pour les joueurs 3 et 4, mais ces derniers utilisent un second pavé de contrôle.

La Micro Machine tank envoie un obus lorsque l'on appuie en même temps sur les boutons **Y** et **B**.

UTILISATION DES ECRANS MENUS

Sur l'écran menu, poussez le pavé de contrôle vers **LE HAUT** ou vers **LE BAS** pour passer d'une option à l'autre.

Appuyez vers **LA DROITE** ou **LA GAUCHE** du pavé pour changer l'option sélectionnée. Appuyez sur **START** lorsque vous êtes prêt(e) à effectuer votre sélection.

L'ECRAN TITRE



A partir de l'écran titre, appuyez sur **START** pour commencer à jouer, et sélectionnez le nombre de joueurs.

UN JOUEUR

Si vous sélectionnez un joueur, vous pouvez choisir entre le "Challenge Micro Machines" et le jeu "Coude-à-coude" contre l'ordinateur.

DEUX, TROIS OU QUATRE JOUEURS

Si vous sélectionnez entre deux et quatre joueurs, vous avez le choix entre un tournoi et une course unique au coude-à-coude contre votre adversaire.

CHOIX D'UN PERSONNAGE

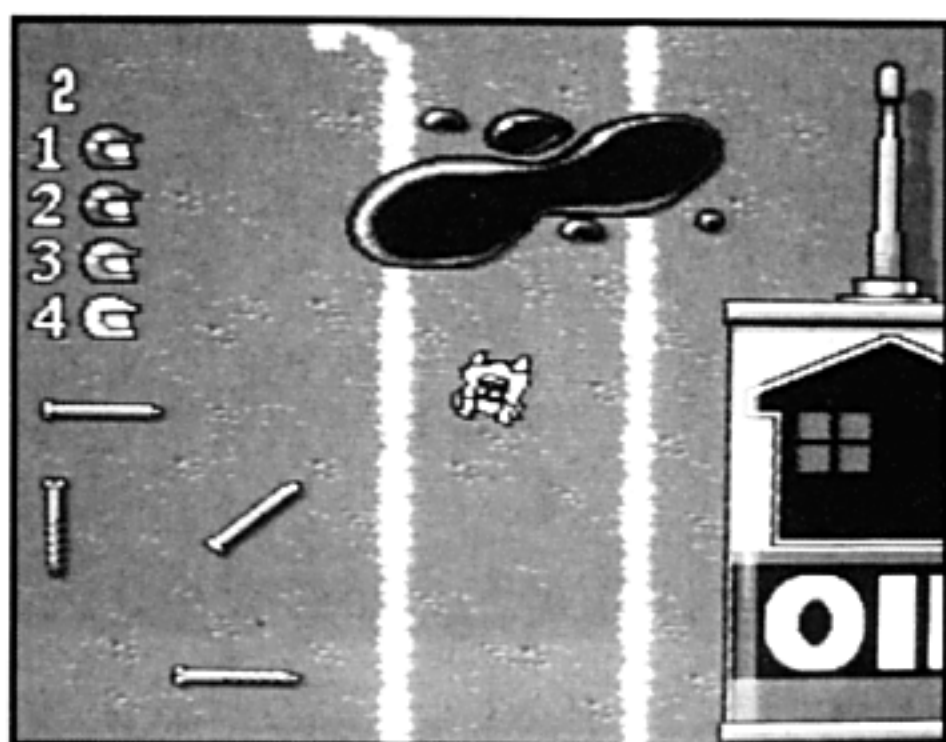
Appuyez à **GAUCHE** et à **DROITE** du pavé pour passer en revue tous les personnages et appuyez sur le bouton **B** pour effectuer votre sélection. Si vous jouez à plusieurs, vos amis devront également choisir leurs personnages de la même manière.

Lors d'une course à un joueur contre l'ordinateur, il vous faudra choisir votre adversaire. Ceci s'effectue de la même manière que votre choix de personnage, mais souvenez-vous que chaque conducteur possède des aptitudes différentes et que certains conduisent mieux que les autres.

LES COURSES

LE CHALLENGE MICRO MACHINES

UN SEUL JOUEUR



Dans cette course, vous pilotez toutes les Micro Machines dans leur propre environnement, en augmentant le nombre de Micro Machines affichées dans votre case au début de chaque course.

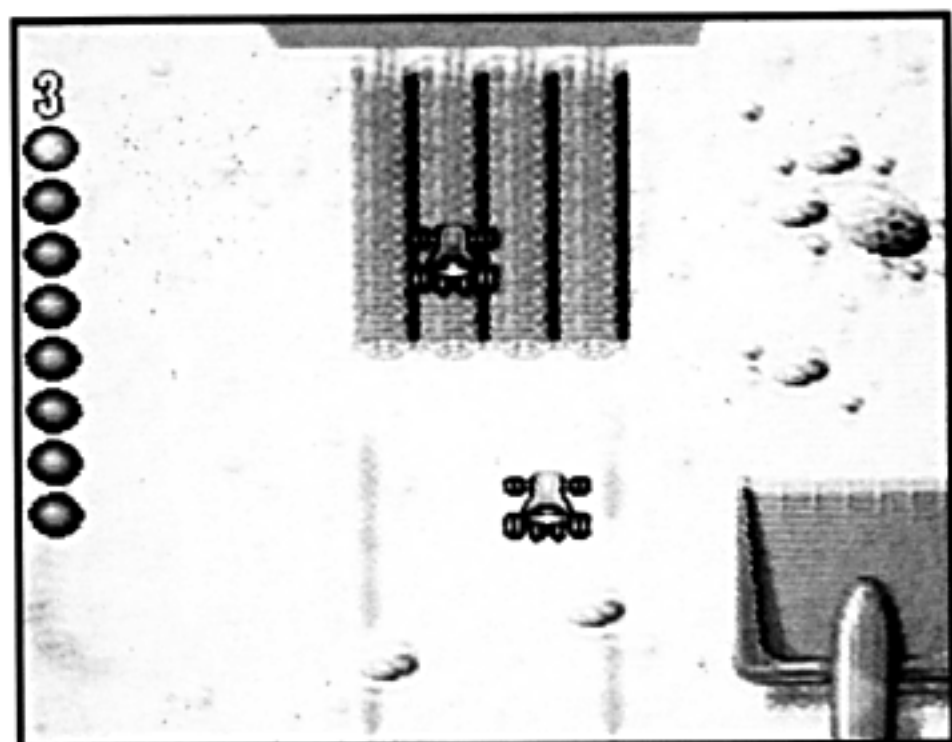
Durant la course, l'ordre des voitures apparaît dans le coin supérieur gauche de l'écran sous la forme d'une colonne de casques colorés représentant les voitures. La course se fait en 3 tours.

Remporter la première ou la seconde place lors d'une course vous qualifie pour la course suivante, sur un circuit et avec un véhicule différent. Si vous arrivez en troisième ou en quatrième place, vous aurez perdu une

"chance" et devrez rejouer la même course. Vous commencez le jeu avec trois "chances". Si vous les perdez toutes, le jeu est terminé.

LA COURSE AU "COUDE-A-COUDE"

UN SEUL JOUEUR



Il s'agit d'une course contre l'ordinateur. 8 lumières de couleur (4 rouges et 4 bleues) apparaissent dans le coin supérieur gauche de l'écran au début de chaque jeu. Elles représentent les points gagnés par chaque joueur.

Chaque fois que l'une des Micro Machines possède un écran d'avance sur l'autre, elle remporte un point bonus. Les lumières du perdant passent à la couleur du gagnant. Lorsque les huit lumières affichent la couleur d'un joueur, celui-ci a gagné la course.

Si aucun des joueurs n'est parvenu à s'attribuer les huit lumières après trois tours de circuit, c'est celui qui s'en est attribué le plus grand nombre qui remporte la course. Si les deux joueurs possèdent un nombre égal de lumières à la fin de la course, la compétition passe à une forme de "tie-break" où le premier joueur à s'attribuer un bonus remporte la course.

coude". Le système de marque pour la course à trois et quatre joueurs diffère légèrement.

Course à 3 joueurs: Le 1er	gagne 2 points
Le 2ième	gagne 0 points
Le 3ième	perd 2 points

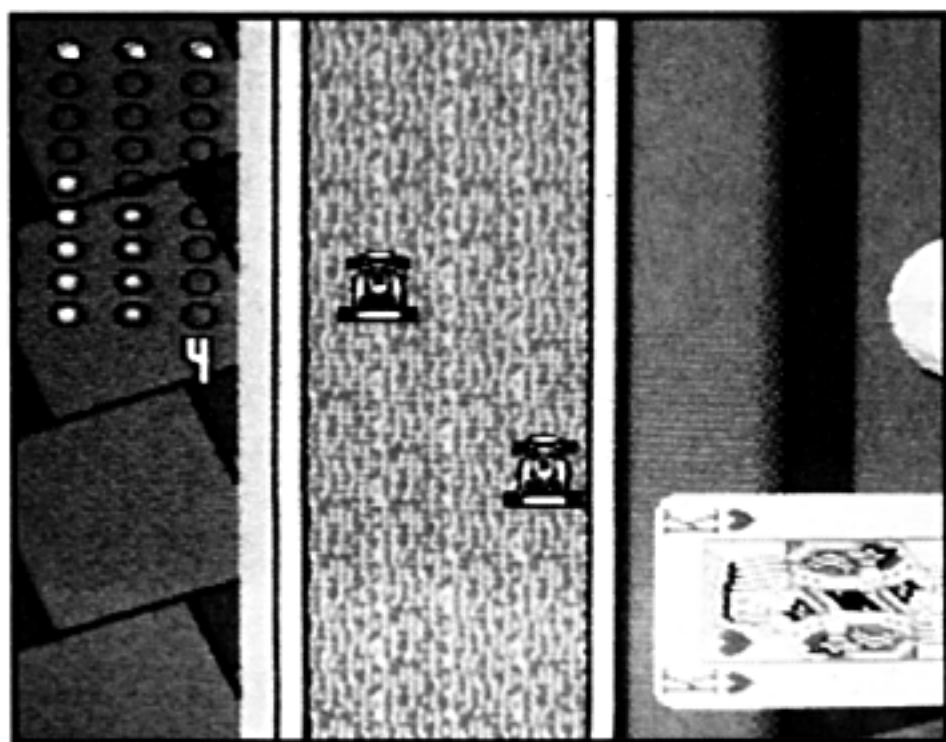
Course à 4 joueurs:	Le 1er	gagne 2 points
	Le 2ième	gagne 1 point
	Le 3ième	perd 1 point
	Le 4ième	perd 2 points

Pour remporter la course en remplissant toute sa colonne, le joueur doit être le premier pour son dernier point bonus.

Le jeu à quatre joueurs peut également se jouer en deux équipes de deux joueurs. L'équipe rouge court contre

l'équipe bleue, jusqu'à ce qu'une seule équipe reste en lice. L'équipe gagnante remporte le point bonus. Le score est attribué de la même manière que pour la course au "coude-à-coude" à un seul joueur.

COURSE UNIQUE MICRO MACHINES DEUX, TROIS ET QUATRE JOUEURS



Similaire au tournoi, à ceci près que vous ne disputez qu'une seule course et que vous choisissez le circuit.

LE SCORE

Dans la course à deux joueurs, les scores et catégories de l'écran des résultats sont affectés par les résultats des courses uniques, comme par ceux des tournois. Cela signifie qu'il vous est possible de mettre au point des compétitions pour plus de 2 joueurs, à condition que chaque joueur conserve toujours le même personnage et que vous jouiez une série de courses uniques à 2 joueurs. Une façon simple et efficace de procéder consiste à avoir un groupe de joueurs où, pour chaque nouvelle manche, un nouveau joueur remplace le perdant et choisit le circuit.

Micro Machines™ is a trademark owned by Lewis Galoob Toys, Inc. Ocean Software Limited is using the Micro Machines mark for this product pursuant to a license.

Ocean Software Limited is not affiliated with Lewis Galoob Toys, Inc

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMEDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- * Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- * Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- * Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- * Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- * En cours d'utilisation, faites des pauses de 10 à 15 minutes toutes les heures.

Sony Electronic Publishing garantit à l'acheteur initial de ce produit Sony Electronic Publishing, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat, que cette cartouche de jeu est exempte de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication, et accepte, pendant cette période, de la réparer ou la remplacer (à sa discrétion) gratuitement. Envoyez le produit, port payé, accompagné d'une preuve de la date d'achat, à l'adresse indiquée ci-dessous. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut de ce produit Sony Electronic Publishing résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins.

CETTE GARANTIE EXCLUT TOUTE AUTRE GARANTIE ET AUCUNE DEMANDE OU RECLAMATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT NE LIERA OU N'ENGAGERA SONY ELECTRONIC PUBLISHING. LES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES A CE PRODUIT LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITE MARCHANDE ET D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITEES A UNE PERIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS, COMME EXPLIQUE CI-DESSUS. SOUS RESERVE DE CE QUI PRECEDE, CE PRODUIT SONY ELECTRONIC PUBLISHING EST VENDU "TEL QUEL", SANS AUCUNE GARANTIE EXPRESSE OU IMPLICITE, ET SONY ELECTRONIC PUBLISHING NE SERA PAS TENU RESPONSABLE DES PERTES OU DOMMAGES DE QUELQUE SORTE QUE CE SOIT, RESULTANT DE L'UTILISATION DE CE PRODUIT. EN AUCUN CAS, SONY ELECTRONIC PUBLISHING NE SERA TENU RESPONSABLE DE DOMMAGES ACCESSOIRES OU INDIRECTS DECOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT LOGICIEL.

Certains pays n'acceptent pas les limitations de durée de garantie implicite et/ou les exclusions ou les limitations des dommages accessoires; il est donc possible que les limitations et/ou les exclusions de responsabilité ci-dessus ne vous concernent pas. La garantie ci-dessus vous donne des droits légaux spécifiques, mais vous pouvez également avoir d'autres droits qui varient d'un pays à l'autre.

FRANCE

Sony Electronic Publishing
131, Avenue de Wagram
75838 Paris Cedex 17
France

SWITZERLAND

Sony Music Entertainment AG
Oberneuhofstrasse 6
CH-6340 Baar
Switzerland



OCEAN EUROPE LTD.



Sony Electronic Publishing
13 Great Marlborough Street
London W1V 2LP

Micro Machines™ is a trademark owned by
Lewis Galoob Toys, Inc.
Ocean Software Limited is using the Micro Machines
mark for this product pursuant to a license.
Ocean software Limited is not affiliated with Lewis Galoob Toys, Inc.

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON