


LE TOP DES COURSES MULTI-JOUEURS


 Micro Machines


 64  
TURBO

MODE D'EMPLOI

 Scanné par Magnio  
<http://www.emulation64.fr>

 Codemasters 
NINTENDO<sup>64</sup>

Emulation64.fr



## SOMMAIRE

DÉMARRAGE	2
COMMANDES DE JEU	2
CHARGEMENT ET SAUVEGARDE	
DES PERSONNAGES	4
NIVEAUX DE TURBO	5
MODE 1 JOUEUR	6
Challenge	7
Challenge c/montre	7
Course simple c/montre	8
POWER UPS	8
ICÔNES D'ÉCRAN	9
MODE MULTIJOUEURS	9
Système de points Bonus	9
Course simple	10
Tournoi	11
MODE EQUIPES	11
MODE JEU DE GROUPE	12
Course simple c/ montre	12
Tournoi c/montre	12
Compétition	12
Partage Des Manettes	13
Keepsies	13
MODE STATS	14
Essai de conduite	14
Records des joueurs	14
Stats course c/montre	14
Stats essais de conduite	14
MEILLEURS SCORES	15

## DEMARRAGE



Avant que vous ne commenciez à jouer, le jeu vous demandera la langue que vous souhaitez utiliser. Par défaut, le jeu utilise l'anglais ; utilisez soit la manette multidirectionnelle ou le stick multidirectionnel sur la manette pour faire défiler jusqu'à la langue

de votre choix. Appuyez sur le bouton A pour la sélectionner.  
*Remarque : une fois que vous aurez choisi une langue, vous devrez réinitialiser la console si vous souhaitez modifier votre sélection ultérieurement.*

Vous verrez ensuite apparaître le menu Options de jeu. Vous êtes représenté par la petite voiture figurant au bas de l'écran et vous pouvez choisir les options avec lesquelles vous souhaitez jouer.



## OPTIONS DE JEU

Dans ce menu, vous pouvez choisir le genre de partie que vous souhaitez jouer

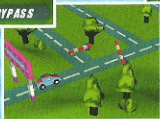
Utilisez la manette multidirectionnelle ou le stick multidirectionnel pour mettre en surbrillance votre choix de partie et appuyez sur le bouton A pour confirmer. Durant la procédure d'installation, vous pouvez à tout moment appuyer sur le bouton B pour revenir au menu précédent.

Si vous jouez depuis un moment et décidez ne pas continuer, vous retournerez à cet écran. Cependant, vous aurez accès à l'option suivante:



## Bretelle de Contourn

Grâce à cette option, vous pouvez retourner exactement à l'endroit où vous vous êtes arrêté. C'est un raccourci qui vous évite de repasser par le menu des options de jeu.



## COMMANDES DE JEU

Dans Micro Machines® N64, il est facile de contrôler une véhicule, mais comme pour tout, il faut s'entraî-ner pour devenir un joueur émérite. Voici une description des fonctions des touches pendant le jeu (remarque: ces commandes sont complètement différentes en mode Jeu de groupe, référez-vous à cette section pour obtenir des informations supplémentaires):



Cependant si vous êtes un char, vous ne disposez pas de klaxon. Par contre, vous avez la possibilité de vous servir de la mitrailleuse montée sur votre tourelle. Si vous ramassez un power-up, ou une arme spéciale celui-ci l'emporte sur la mitrailleuse.

## LOADING AND SAVING CHARACTERS

Assurez-vous que vous avez suffisamment d'espace sur votre cartouche de sauvegarde avant de commencer à jouer. La première fois que vous jouerez, il faudra que vous choisissiez le personnage que vous souhaitez incarner ; vous pouvez aussi charger un personnage sauvegardé à partir de la cartouche de sauvegarde. Il y a une fonction « Tout charger » qui chargera les 8 premiers personnages à partir de votre cartouche de sauvegarde ; alternativement, vous pouvez choisir jusqu'à 8 personnages préalablement sauvegardés à partir de la cartouche de sauvegarde pour qu'ils rejoignent le « Groupe ». Pour ce faire, utilisez la manette multidirectionnelle ou le stick multidirectionnel pour mettre individuellement des personnages en surbrillance. Appuyez sur le bouton A et le personnage sera transféré dans le Groupe. Une fois que vous aurez sélectionné tous les personnages souhaités, mettez en surbrillance la case « Terminé » et appuyez sur le bouton A. Vous reviendrez alors à l'écran « Choisir un personnage ».



Vous n'avez plus qu'à trouver le personnage que vous souhaitez incarner pour la course et appuyez sur le bouton A pour le sélectionner. Si vous ne souhaitez pas charger un personnage à partir de la cartouche de sauvegarde, utilisez la manette multidirectionnelle ou le stick multidirectionnel pour sélectionner un personnage prédéfini.

Une fois que vous l'avez sélectionné, vous pouvez renommer le personnage si vous le souhaitez. Mettez ensuite les lettres en surbrillance et confirmez chaque lettre avec le bouton A. Enfin, sélectionnez « OK » et confirmez de la même façon. On vous demandera ensuite si vous souhaitez SAUVEGARDER le personnage sur la cartouche de sauvegarde.



N'oubliez pas que vous ne pourrez pas sauvegarder plus tard, alors si vous voulez préparer ce personnage pour un usage futur, vous devez sauvegarder maintenant. Il faut que vous ayez une cartouche de sauvegarde à votre disposition avant de jouer. Si vous souhaitez effacer un personnage, faites-le à partir de la cartouche de sauvegarde sur l'écran de gestion. Vous pouvez y accéder en maintenant le bouton START enfoncé lorsque vous mettez la console sous tension.

Il vous sera demandé si vous souhaitez faire une mise à jour de votre personnage lorsque vous retournez au menu Options de jeu. Si vous répondez NON, toutes les données relatives au personnage depuis la dernière mise à jour seront perdues.

## NIVEAUX DE TURBO



Dans tous les modes de jeu, sauf en Course simple contre la montre, Challenge contre la montre, Essai de conduite (zone des statistiques des joueurs), Course simple contre la montre (en groupe) et Challenge contre la montre (en groupe), vous devrez régler le niveau de turbo pour la partie. Il y a 5 niveaux de turbo, représentés par des rouets. 1 est le niveau le plus lent et 5 le plus rapide, le réglage par défaut étant 3. Si vous choisissez un niveau de turbo plus faible, votre véhicule devient plus facile à contrôler.

N.B. Dans les niveaux de difficulté Supérieur, Experts et Hyper difficile, vous ne pouvez pas choisir un niveau de turbo inférieur à 3 en mode un seul joueur. Si vous avez choisi le niveau 1, le jeu se réglera automatiquement sur le niveau 3 sur ces pistes.



Lorsqu'il n'y a qu'un joueur en course, les options suivantes sont disponibles :

Face à face



Vous affrontez un adversaire contrôlé par ordinateur et faites la course sur une série de circuits représentés en groupes. Trois groupes sont disponibles au début et pour progresser, vous devez terminer tous ces groupes. Ensuite, un nouveau groupe de circuits sera disponible; vous n'accéderez au groupe suivant que lorsque vous aurez terminé chaque circuit. Au total, il y a 6 groupes. Chaque fois que vous terminez un groupe, vous recevez une "voiture cadeau". Ces voitures peuvent être conservées lorsque votre personnage est sauvegardé et plus vous recevez de voitures, plus elles sont performantes et rapides. Ces voitures peuvent être utilisées dans les modes Essai de conduite et Keepsies; consultez ces sections pour obtenir de plus amples informations.

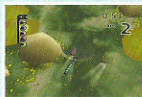


Durant la partie, il y a 8 lampes à gauche de l'écran, 4 représentées par votre couleur, les 4 autres par celle de votre adversaire. L'intérêt est de faire en sorte que toutes les lampes allumées soient de votre couleur et vous obtiendrez ce résultat en marquant des "bonus". Pour gagner un bonus, vous devez avoir une avance par rapport à votre adversaire. Si cette avance est suffisamment prononcée, vous obtiendrez un bonus. Cette distance représente environ une longueur d'écran. Le vainqueur est le premier à allumer toutes les lampes de sa couleur. Si les trois tours de circuit sont terminés avant que toutes les lampes aient changé de couleur, le vainqueur est celui ayant le plus de lampes de sa couleur. Dans l'éventualité d'un match nul, une belle "mort subite" aura lieu, désignant comme vainqueur de la course la première personne gagnant un bonus.

Si vous perdez une course, vous perdez une de vos trois vies. Si vous perdez vos trois vies, la partie est terminée, alors évitez de faire trop d'erreurs!

## Challenge

Dans le mode Challenge, vous vous mesurez à des adversaires contrôlés par l'ordinateur dans une course à trois tours. Il y a un certain nombre de circuits réunis sur lesquels vous pourrez concourir, le groupe le plus



facile se trouvant au début de la liste. Les groupes fonctionnent exactement de la même manière que dans le mode face à face. Si vous terminez chaque course dans les deux premiers, vous accéderez au circuit suivant du groupe. Cependant afin de progresser vers le groupe suivant, vous devez

terminer premier dans la dernière course de chaque groupe. De la même manière que dans le mode face à face, vous ne disposez que de trois vies pour terminer le challenge, alors soyez prudent. Il y a des power-ups à ramasser dans ce mode, ne les ratez pas!

Chaque fois que vous terminez premier lors d'une course, vous recevez une "voiture cadeau". Consultez la section face à face pour obtenir des renseignements complémentaires.

## Challenge c/montre

Les choses se corsent: c'est vous seul contre la montre. Il s'agit ici de battre les temps définis pour chacun des circuits du groupe que vous avez sélectionné. Si vous terminez le groupe dans les temps, vous pourrez choisir de faire une course dans un autre groupe de circuits. Ici encore, les circuits fonctionnent de la même manière que dans les modes face à face et challenge. Si vous ne parvenez pas à battre les temps prédéfinis, vous perdrez une vie. Si vous perdez vos trois vies, la partie sera terminée.



Avec cette option, vous remportez une "voiture cadeau" en terminant le groupe de circuits ou en battant le record actuel de course simple c/montre.



## Course simple c/montre

Dans ce mode, vous êtes seul contre le chronomètre, dans une course à un ou trois tours. C'est le mode idéal pour tester votre niveau par rapport aux records établis. Vous pouvez également l'utiliser pour vous habituer aux circuits et, espérons-le, devenir un meilleur pilote! Vous pouvez gagner des "voitures cadeaux" en battant le record actuel.

### POWER UPS



Paquet Power-up

Dans les divers modes de course de Micro Machines® 64 Turbo, vous remarquerez de petits colis verts le long du parcours. Ramassez ces paquets et vous recevrez un power-up surprise. Pour activer un power-up, utilisez le bouton Z, le bouton L, le bouton C ou le bouton C bas. Il y a beaucoup de power-ups à découvrir et la meilleure manière d'apprendre à les connaître, c'est d'essayer!

Vous ne pouvez utiliser les power-ups qu'un certain nombre de fois avant qu'ils ne disparaissent. Par ailleurs, certains d'entre eux ont un pouvoir limité dans le temps. Lorsque votre power-up est épuisé, il sort de votre véhicule et se met à clignoter pour indiquer que vous ne pourrez pas le ramasser à nouveau tant qu'il n'aura pas pris une forme solide. D'autres véhicules seront en mesure de ramasser immédiatement le colis, tout comme vous pourrez vous-même le faire lorsque vous voyez des colis sortir d'autres véhicules. Lorsque le colis ne clignote plus, il se remet dans sa position originale.

Vous ne pouvez utiliser qu'un power-up à la fois. Si vous ne savez pas très bien si vous avez ramassé un power-up, une petite icône située près du compteur de lampes et apparaissant à l'écran pendant la course vous l'indiquera. Vous pouvez vous débarrasser des power-ups avant qu'ils ne soient totalement épuisés en appuyant sur les boutons C haut ou droit.



Il existe également des power-ups globaux. Si vous en ramassez un, tous les véhicules de la course en seront affectés. Ils fonctionnent exactement de la même manière que les power-ups standard mais sont multicolores.

## ICONES D'ECRAN

Lorsque vous choisissez la course que vous souhaitez faire, vous remarquerez des petites icônes dans la partie supérieure droite de l'écran. Elles vous informent de la course actuellement sélectionnée. Les voici :



## MODE MULTIJOUEURS



Dans ce mode, entre deux et quatre joueurs humains peuvent participer à Micro Machines® 64 Turbo. Il n'y a pas de véhicule contrôlé par l'ordinateur dans la course. Vous aurez besoin d'une manette par joueur dans ce mode de jeu.

## Système de points Bonus

Il fonctionne de la même manière que dans le Face à face 1 joueur; pour marquer un "Bonus", vous devez prendre de l'avance sur l'adversaire que vous affrontez. La longueur de cette avance est approximativement celle de l'écran.

Chaque fois que vous remportez un bonus, un certain nombre de vos lampes s'allument. Le nombre de lampes allumées dépend du nombre de participants de la course. Le nombre de participants influe aussi sur le nombre de lampes que vous devez allumer pour gagner l'ensemble de la course. De plus, si vous ne gagnez pas le bonus, vous pouvez perdre des "lampes" selon votre position par rapport à ce bonus. Consultez le tableau ci-dessous pour voir comment ce système marche pour les courses multijoueurs:

En outre, pour gagner la course, votre voiture doit gagner le dernier "bonus". Vous ne pouvez allumer toutes vos lampes que si vous terminez premier dans le "Bonus" final.

**Points bonus accordés en fonction de la position des joueurs.**

	1er	2ème	3ème	4ème	5ème	6ème	7ème	8ème
Joueurs/Equipes 2	1	-1						
Joueurs/Equipes 3	1	0	-1					
Joueurs/Equipes 4	2	1	-1	-2				
Joueurs 5	2	1	0	-1	-2			
Joueurs 6	3	2	1	-1	-2	-3		
Joueurs 7	3	2	1	0	-1	-2	-3	
Joueurs 8	4	3	2	1	-1	-2	-3	-4

N'oubliez pas que si vous explosez, votre voiture ne pourra pas participer à la course jusqu'à ce que le bonus ait été remporté. Une fois que cela aura été décidé, toutes les voitures reviendront sur la piste et la course repartira. Cela devrait vous apprendre à être un peu plus compétitif!

**Course simple**

Sélectionnez le circuit sur lequel vous voulez courir. Le choix des circuits multijoueurs à votre disposition augmentera à mesure que vous participerez à des courses sur les nouveaux circuits en mode Challenge et que ces circuits sont ajoutés à votre sélection.



## Tournoi

Parfois, vous voudrez peut-être participer à une compétition plus longue qu'une simple course multijoueurs. Cette option vous permet de sélectionner un groupe de circuits sur lesquels vous voulez courir en Tournoi multijoueurs. Sur ces circuits, vous ferez une série de courses multijoueurs. A droite de l'écran est affiché le nombre de courses que vous devez gagner pour terminer premier au classement général du tournoi.

### Points accordés en fonction de la position de fin de course

	1er	2ème	3ème	4ème	5ème	6ème	7ème	8ème
2 Joueurs	30	0						
3 Joueurs	30	15	0					
4 Joueurs	30	20	10	0	0	0	0	0

## MODE EQUIPES

Lorsque quatre joueurs participent à une course, vous pouvez choisir de jouer en équipes. Vous serez divisés en deux équipes de deux joueurs, un joueur contrôlant un véhicule de son équipe (rouge ou bleu). Vous pouvez courir en Tournoi ou en Course simple. Le mode Tournoi vous permet de sélectionner un groupe de circuits et les faire l'un après l'autre. En mode Course simple, vous courez tout simplement sur le circuit que vous avez choisi. Dans tous les cas, le jeu est le même. Votre équipe tente d'atteindre le bord de l'écran, devant les véhicules des autres équipes et d'obtenir un bonus pour illuminer une lampe de votre compteur. Une fois que votre compteur est complètement allumé, votre équipe gagne la course. Et puis, si les autres équipes gagnent des bonus, vous perdez des lampes.

Cette option utilise un système de points qui est mis à jour après chaque course. Le gagnant sera celui qui aura le plus de points. Reportez-vous au Système de points Bonus.

## MODE JEU DE GROUPE

Quand vous êtes très nombreux, vous pouvez jouer à n'importe lequel des jeux suivant:

### Course simple c/ montre

Sélectionnez le nombre de tours et la piste sur laquelle vous voulez courir et tous les participants font la course, les uns après les autres, sans adversaire informatique ni humain, dans le but de faire le meilleur temps par tour. Le coureur le plus rapide sera le vainqueur! Vous n'aurez besoin que d'une manette pour cette option.

### Tournoi c/montre

Sélectionnez un Tournoi et chacun courra alors sur chaque piste, individuellement, l'un après l'autre et sans adversaire informatique ni humain. Chaque groupe a besoin d'un certain nombre de victoires pour être le vainqueur. Vous n'aurez besoin que d'une manette pour cette option.

### Compétition



Cette option vous permet de voir qui est le meilleur de tous. Quatre à six joueurs peuvent participer à une compétition standard. Si vous perdez une course, c'est fini pour vous! Gagnez toutes les courses pour devenir un Knockout Champion! Vous

pouvez utiliser n'importe quelle manette pour sélectionner vos personnages, mais vous devrez spécifier quelles seront les manettes avec lesquelles vous piloterez. Vous n'avez besoin que de deux manettes pour participer aux courses de la compétition.

## Partage Des Manettes

Lorsque vous jouer à quatre et que vous ne possédez que deux manettes, vous pouvez quand même jouer, à condition que deux joueurs partagent chaque manette. Il en va de même pour six joueurs (trois manettes nécessaires) et huit joueurs (quatre manettes



nécessaires.) Les commandes pour les véhicules sont affichés à l'écran avant le départ de la course, alors faites bien attention aux boutons que vous devez utiliser ! Quelque chose d'important à savoir: les véhicules accélèrent automatiquement dans ce mode.

## Keepsies

Pour jouer avec cette option, votre personnage sauvegardé doit avoir gagné au moins une "voiture cadeau". Si vous chargez un personnage qui n'a pas gagné de "voiture cadeau", vous ne pourrez pas le sélectionner dans l'écran "choisir un personnage".

Cette option vous permet de courir et de gagner des « Voitures bonus » (référez-vous au mode Un joueur ci-dessus) de vos amis. Vos amis peuvent apporter les personnages qu'ils ont sauvegardés sur la cartouche de sauvegarde puis les charger grâce à cette option. Vous devez charger votre personnage à partir de la cartouche de sauvegarde avant de pouvoir sélectionner la « Voiture bonus » que vous voulez utiliser pour la course. Il ne vous reste plus ensuite qu'à choisir le circuit.



Les règles sont simples: si vous perdez la course, le vainqueur gagne votre voiture. Alors, choisissez vos voitures avec soin et ne perdez pas. Cependant, si votre adversaire a une version d'une voiture qui est meilleure que la vôtre, votre voiture est tout simplement détruite. Remarque: si vous choisissez de ne pas améliorer votre personnage, vous ne perdrez pas vos voitures cadeaux, mais ne garderez pas non plus celle que vous avez gagnées!

## MODE STATS

C'est ici que vous pouvez découvrir les performances de votre personnage dans les domaines suivants:

### Essai de conduite

Pour jouer avec cette option, votre personnage sauvegardé doit avoir gagné au moins une "voiture cadeau". Si vous chargez un personnage qui n'a pas gagné de "voiture cadeau", vous ne pourrez pas le sélectionner dans l'écran "choisir un personnage". Voici l'opportunité de tester les "Voitures cadeaux" que vous avez gagnées avec les Keepsies et le mode 1 joueur (voir ci-dessus). Cela fonctionne exactement comme les Courses simples c/montre. Chargez votre personnage et sélectionnez la voiture que vous voulez essayer. Choisissez la piste sur laquelle vous voulez courir et c'est parti!

### Records des joueurs

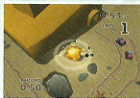
Chargez votre personnage à partir de votre cartouche de sauvegarde et visionnez vos meilleurs temps sur les circuits que vous avez déjà parcourus, et également la vitesse à laquelle vous avez progressé dans les options Un joueur.

### Stats course c/montre

Parmi les personnages actuellement chargés sur l'écran, voyez celui qui a les meilleurs temps dans les compétitions contre la montre.

### Stats essais de conduite

C'est la même chose que pour les stats course contre la montre, mais les temps sont ceux de vos "Voitures cadeaux".



**TABLEAU DES MEILLEURS SCORES**

**DE MICRO MACHINES® 64 TURBO**

**LE TOP DES COURSES MULTI-JOUEURS**



Si vous avez accès à l'Internet et que vous voulez que le monde entier remarque le temps que vous avez réussi dans une compétition contre la montre ou lors d'un essai de conduite, n'hésitez pas à rendre visite au Site Web de Codemasters à :

**<http://www.codemasters.com>**

Vous y trouverez le célèbre Hall of Fame de Micro Machines® 64 Turbo où vous pourrez enregistrer vos meilleurs temps. Pour ce faire, vous aurez besoin du code de validation indiqué sous votre temps, dans les écrans Record des joueurs, mode Stats (nous n'allons tout de même pas vous laisser inventer des temps!)

Si votre temps est bon, il sera alors affiché avec les autres super performances de Micro Machines® 64 Turbo!